



**KTO KARATAY ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
ÇOCUK GELİŞİMİ ANABİLİM DALI
ÇOCUK GELİŞİMİ TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**SOSYAL TEMELLİ DESTEK EĞİTİM PROGRAMININ, ŞİDDET İÇERİKLİ
DİJİTAL OYUNLAR OYNAYAN ERGENLERİN SALDIRGANLIK
DAVRANIŞINA ETKİSİ**

Aynur KELEŞ

Yüksek Lisans Tezi

**KONYA
Ocak 2023**

SOSYAL TEMELLİ DESTEK EĞİTİM PROGRAMININ ŞİDDET İÇERİKLİ
DİJİTAL OYUNLAR OYNAYAN ERGENLERİN SALDIRGANLIK
DAVRANIŞINA ETKİSİ

Aynur KELEŞ

KTO Karatay Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı
Çocuk Gelişimi Bölümü Tezli Yüksek Lisans Programı

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Emine Gülriz AKAROĞLU

Konya
Ocak 2023

BİLDİRİM

Enstitü tarafından onaylanan Yüksek Lisans tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını basılı veya dijital biçimde arşivleme ve aşağıda belirtilen koşullar dahilinde erişime açma iznini KTO Karatay Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle, Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak ve gelecekteki çalışmalar (makale, kitap, lisans, patent vb.) için tezimin tamamının veya bir bölümünün kullanım hakları yalnızca bana ait olacaktır.

Tezimin bütünüyle kendi çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izinle kullanılması zorunlu olan kaynakları, yazılı izin alarak kullandığımı ve istenildiğinde izinlerin suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayımlanan “Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge” kapsamında, tezim, aşağıda belirtilen koşullar haricince, YÖK Ulusal Tez Merkezi ve KTO Karatay Üniversitesi Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

Enstitü / Fakülte Yönetim Kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir.

Enstitü / Fakülte Yönetim Kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir.

Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir.

25 Ocak 2023

İmza

Aynur KELEŞ

¹ MADDE 6(1) Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

¹ MADDE 6(2) Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internette paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ay aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

¹ MADDE 7(1) Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

¹ MADDE 7(2) Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

ETİK BEYAN

KTO Karatay Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez/Proje Hazırlama ve Yazım Kurallarına uygun olarak Dr. Öğr. Üyesi Emine Gülriz AKAROĞLU danışmanlığında tarafımdan üretilen bu tez/proje çalışmasında; sunduğum tüm veri, enformasyon, bilgi ve belgeleri bilimsel etik kuralları çerçevesinde elde ettiğimi, tüm değerlendirme, analiz, bulgu ve sonuçları bilimsel usullere uygun olarak sunduğumu, tez/proje çalışmasında yararlandığım kaynakların tümüne bilimsel normlara uygun biçimde atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, tezimin/projemin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

25 Ocak 2023

İmza

Aynur KELEŞ

Kızım Almıla Keleş ve tüm çocuklara ithaf olunmuştur.

TEŞEKKÜR

Akademik hayatımda beni destekleyen, bilgi ve tecrübesiyle yolumu ışıtan sevgili Dr. Öğrt. Üyesi Emine Gülriz AKAROĞLU hocama,

Araştırmamın uygulama sürecinde desteğini esirgemeyen, Veysel KARAASLAN, Yasin BAYIN, Burcu Yıldız ÇAKIR ve Muhammet SELÇUK hocalarıma,

Çalışmama içtenlikle katılan Dinar Mehmet Çavuş Anadolu Lisesi öğrencilerine,

Tez yazım sürecimde benden manevi desteğini esirgemeyen Mustafa KILIÇ ve Birgül KILIÇ'a,

Yükseköğretime başlamamda beni destekleyen Prof. Dr. Mazlum ÇÖPÜR, Dr. Füsun YILDIZBAŞ, Çağlar ERCAN ve Fatih EMEKSİZ'e,

Uygulama sürecinde kızım ile ilgilenen aile fertlerim Salih GÜNEŞ ve Ümmü GÜNEŞ'e,

Beni attığım her adımda ve yürüdüğüm her yolda içtenlikle destekleyen hayat arkadaşım Şükrü KELEŞ ve varlığıyla ömrümü aydınlatan güzel kızım Almıla KELEŞ'e

Sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

25 Ocak 2023

Aynur KELEŞ

ÖZET

Aynur KELEŞ

Sosyal Temelli Destek Eğitim Programının, Şiddet İçerikli Dijital Oyunlar Oynayan Ergenlerin Saldırganlık Davranışına Etkisi
Yüksek Lisans Tezi

Konya, 2023

Bilgisayar teknolojisindeki ilerlemeler ve yaygınlaşan internet kullanımı ile birlikte insanoğlunun bilgiye erişimi kolaylaşmıştır. Yaşanan bu gelişim ve değişim olumsuz sonuçları da beraberinde getirmiştir. Bilgisayarın ve internetin temel kullanım amacı iletişim olsada, günümüzde eğitim ve eğlence amaçlı da kullanımı oldukça yaygındır. Son on yılda ergenler bilgisayar ve interneti dijital oyunlar oynamak için kullanmaya başlamıştır. Ergenlik çağındaki bireyler arasında popüler olan dijital oyunlar, onlar için olumsuz sonuçlar doğurmaktadır. Özellikle dijital oyunlar ve saldırganlık davranışı birbiriyle ilişkilendirilmektedir. Ergenler üstünde saldırganlık, şiddet ve öfkenin ortaya çıkış nedenleri, etkileri ve derinliği literatürde taranmıştır. Geliştirilen Sosyal Temelli Destek Eğitim Programının, şiddet içerikli dijital oyunlar oynayan ergenlerin saldırganlık davranışına etkisi incelenmiştir. Araştırmada deneysel desen kullanılmıştır. Öğrencilere, araştırmacı tarafından hazırlanan Sosyal Temelli Destek Eğitim Programı haftada iki gün, dört ders saati süreyle toplamda 40 saat uygulama yapılmıştır. Bu program öncesinde ön test için katılımcıların saldırganlık, internet bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve psikolojik sağlamlık puanlarına bakılmıştır. Ayrıca katılımcılar deney ve kontrol grubu olmak üzere iki gruba ayrılmıştır. Araştırma sonucunda Sosyal Temelli Destek Eğitim Programı uygulanan, deney grubu öğrencilerinde Saldırganlık, İnternet Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı son test puanları ön test puanlarına kıyasla düşük olarak saptanmıştır. Katılımcıların Psikolojik Sağlamlık puanları ise sabit kalmıştır.

Anahtar Kelimeler:

Saldırganlık 1, İnternet Bağımlılığı 2, Dijital Oyunlar 3, Ergenlik 4

ABSTRACT

Aynur KELEŞ

The Effect of Social-Based Support Education Program on Aggression Behavior of
Adolescents Playing Violent Digital Games
Master's Thesis

Konya, 2023

With the advances in computer technology and the widespread use of the internet, it has become easier for human beings to access information. This development and change has brought negative results. Although the main purpose of using the computer and the internet is communication, it is also widely used for education and entertainment today. In the last decade, adolescents have started to use computers and the Internet to play digital games. Digital games, which are popular among adolescents, have negative consequences for them. Especially digital games and aggressive behavior are associated with each other. In this study, the causes, effects and depth of the emergence of aggression, violence and anger on adolescents were examined. The effect of the developed Social-Based Support Education Program on the aggressive behavior of adolescents playing violent digital games was investigated. Experimental design was used in the research. The Social-Based Support Education Program prepared by the researcher was applied to the students for a total of 40 hours, two days a week, for four course hours. Before this program, the aggression, internet addiction, game addiction and resilience scores of the participants were examined for the pre-test. In addition, the participants were divided into two groups as experimental and control groups. As a result of the research, Aggression, Internet Addiction and Game Addiction post-test scores of the students in the experimental group who were applied Social-Based Support Education Program were found to be lower than the pre-test scores. Psychological Resilience scores of the participants remained stable.

Keywords:

Aggression 1, Internet Addiction 2, Digital Games 3, Adolescence 4

İÇİNDEKİLER

| | |
|--|------|
| KABUL VE ONAY | i |
| BİLDİRİM | ii |
| ETİK BEYAN..... | iii |
| TEŞEKKÜR..... | v |
| ÖZET | vi |
| ABSTRACT..... | vii |
| İÇİNDEKİLER | viii |
| TABLolar DİZİNİ | x |
| ŞEKİLLER DİZİNİ..... | xi |
| KISALTMALAR DİZİNİ..... | xii |
| 1. GİRİŞ | 1 |
| 1.2. Araştırmanın Amacı | 3 |
| 1.3. Araştırmanın Önemi | 4 |
| 2. ERGENLİK DÖNEMİ VE SALDIRGANLIK DAVRANIŞI..... | 6 |
| 2.1. Ergenlik Dönemi | 6 |
| 2.1.1. Ergenliğin Tanımı ve Özellikleri | 6 |
| 2.1.2. Ergenlik Kuramları | 8 |
| 2.1.3. Ergenlik Döneminde Yaşanan Değişimler | 13 |
| 2.1.4. Ergenlik Döneminde Olumsuz Sosyal Davranışlar | 16 |
| 2.2. Saldırganlık | 17 |
| 2.2.1. Saldırganlık Kuramları | 19 |
| 2.2.2. Saldırganlık Çeşitleri | 20 |
| 2.2.3. Saldırganlığın Ortaya Çıkmasındaki Nedenler | 27 |
| 2.2.5. Ergenlik Döneminde Saldırganlık Davranışı..... | 36 |
| 3. ŞİDDET VE ŞİDDET İÇERİKLİ DİJİTAL OYUNLAR | 39 |
| 3.1. Şiddet..... | 39 |
| 3.1.1. Şiddetin Tanımı | 39 |
| 3.1.2. Şiddetin Türleri | 42 |
| 3.1.3. Şiddeti Etkileyen Unsurlar..... | 44 |
| 3.2. Şiddet İçerikli Dijital Oyunlar | 52 |
| 3.2.1. Dijital Oyun Kavramı ve Çeşitleri | 53 |
| 3.2.2. Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkileri | 54 |

| | |
|--|-----|
| 3.3. Dijital Oyunlarda Şiddet..... | 55 |
| 3.4. Şiddet İçerikli Dijital Oyun Bağımlılığı..... | 60 |
| 5. YÖNTEM..... | 81 |
| 5.1. Araştırmanın Modeli | 81 |
| 5.2. Evren ve Örneklem..... | 81 |
| 5.4. Sosyal Gelişim Temelli Destek Eğitim Programı Uygulama Süreci | 86 |
| 5.5. Verilerin Analizi..... | 86 |
| 6. BULGULAR..... | 88 |
| 6.1. Birinci Alt Probleme Ait Bulgular ve Yorumlar | 88 |
| 6.2. İkinci Alt Probleme Ait Bulgular ve Yorumlar | 89 |
| 6.3. Üçüncü Alt Probleme Ait Bulgular ve Yorumlar..... | 91 |
| 6.4. Dördüncü Alt Probleme Ait Bulgular ve Yorumlar | 92 |
| 6.5. Beşinci Alt Probleme Ait Bulgular ve Yorumlar | 93 |
| 7. TARTIŞMA ve SONUÇ..... | 100 |
| 8. ÖNERİLER..... | 105 |
| KAYNAKLAR | 106 |
| Gizlilik | 130 |
| Katılımcı için olası riskler..... | 130 |
| Araştırmanın katılımcıya faydaları | 130 |
| KATILIMCI ONAM FORMU..... | 131 |
| Eğitsel Başarı | 133 |
| Kendini Kabul..... | 133 |
| Kişiler Arası İlişkiler..... | 133 |
| Aile ve Toplum | 133 |
| ÖZGEÇMİŞ | 144 |
| ETİK KURUL/KOMİSYON İZİNİ/MUAFİYETİ | 146 |

TABLolar DİZİNİ

| | |
|---|-----|
| Tablo 1. Uzmanların ergenler üzerindeki gelişim alanları ve görevleri | 8 |
| Tablo 2. Buss'a bakılarak saldırgan davranışların gruplandırılması..... | 23 |
| Tablo 3. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu İçin Tavsiye Edilen Tanı Kriterleri..... | 63 |
| Tablo 4. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Demografik Bilgilerine İlişkin Dağılımları | 822 |
| Tablo 5. Sosyal Gelişim Temelli Eğitim Programı uygulaması | 87 |
| Tablo 6. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği ve Alt Boyutlarının Ön Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması | 888 |
| Tablo 7. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği ve Alt Boyutları Son Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması | 889 |
| Tablo 8. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı Ölçeği Ön Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması | 90 |
| Tablo 9. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı Ölçeği Son Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması | 90 |
| Tablo 10. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Psikolojik Sağlık Ölçeği Ön Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması | 911 |
| Tablo 11. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Psikolojik Sağlık Ölçeği Son Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması | 91 |
| Tablo 12. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Ön Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması | 92 |
| Tablo 13. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Son Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması | 92 |
| Tablo 14. Deney ve Kontrol Gruplarında Ön Test – Son Test Karşılaştırması | 93 |
| Tablo 15. Deney Grubunda Ölçek Puanlarının İlişkisi (Son Test Değerleri) | 97 |
| Tablo 16. Kontrol Grubunda Ölçek Puanlarının İlişkisi (Son Test Değerleri) | 98 |

ŞEKİLLER DİZİNİ

| | |
|-------------------------------------|----|
| Şekil 1. Fizksel Saldırganlık | 95 |
| Şekil 2. Öfke | 95 |
| Şekil 3. Düşmanlık | 96 |
| Şekil 4. İnternet Bağımlılığı..... | 96 |
| Şekil 5. Sağlamlık | 96 |
| Şekil 6. Oyun Bağımlılığı | 97 |

KISALTMALAR DİZİNİ

| Kısaltma | Açıklama |
|-----------------|--------------------------------------|
| ABD | : Amerika Birleşik Devletleri |
| DSÖ | : Dünya Sağlık Örgütü |
| GAAM | : General Affective Aggression Model |
| MSN | : Microsoft Network |
| PC | : Personal Computer |
| SMS | : Short Message Service |
| TDK | : Türk Dil Kurumu |
| Vb. | : Ve benzeri |
| Vd. | : Ve diğerleri |

1. GİRİŞ

Dijital oyun bağımlılığı, oyun oynama süresi ile pozitif yönde ilişkili (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Festl, Scharkow ve Quandt, 2016), yaş faktöründen bağımsızdır (Aydemir, 2020). Dijital oyun ve video oyunlarına maruz kalan bireylerin yaş ortalaması küçüldükçe, bağımlılık oranı artmakta (Bülbül ve Tunç, 2018), oyun oynama süresi arttıkça, dijital oyun bağımlılığı seviyesi de artmaktadır (Zhu, Zhuang, Lee, Li ve Wong, 2021). Haftada 5 gün ve günde 9 saatten fazla dijital oyun oynayan ergenlerin, dijital oyun bağımlılık seviyesi yüksektir (Kaya, 2021). Literatürde oyun oynama sıklığı ile saldırgan davranışların artması arasında da anlamlı bir ilişki bulunmuştur (Barut, 2019; Çakıcı, 2018; Eskidemir ve Tezel, 2019; Griffiths, 1997).

Koçak ve Köse (2014) tarafından yapılan çalışmada katılımcılardan her gün bilgisayar oyunu oynayanlar ve haftada 3-4 gün oynadığını belirtenlerin, bilgisayar oyunu bağımlısı ya da bağımlılık yolunda oldukları belirlenmiş, mutluluk ve internet bağımlılığı arasında negatif yönlü bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Akın, 2012). Dijital oyun oynama süreleri arttıkça dijital oyun bağımlılığı artmakta, dijital oyun bağımlılığı arttıkça saldırganlık davranışı artmaktadır (Kılıç, 2021; Tunç, 2021).

Dijital oyunlara ayrılan zamandan dolayı bireyler diğer aktivitelerden yoksun kalmaktadır (Çakır, 2013). Düzenli spor yapan bireylerin, dijital oyun bağımlılık seviyesinin, düzenli spor yapmayanlara göre anlamlı düzeyde düşük olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca düzenli olarak spor yapan ergenlerin duygu kontrol düzeylerinin daha iyi olduğu ve daha az saldırgan davranışlarda buldukları (Yılmaz, 2013; Çebi vd., 2016; Hazar vd., 2017; Demir ve Hazar, 2018; Birinci, 2018) dikkate alındığında ergenlerin bedensel aktiviteyi içeren alanlara yönlendirilmesi gerekmektedir. Düzenli spor aktiviteleri yapan öğrencilerin, saldırganlık düzeyi anlamlı oranda düşüş göstermektedir (Alagöz, 2019; Alp ve Eraskan, 2010; Birinci, 2019; Cabir, 2019; Çebi vd., 2016; Delibaş, 2019; Demir ve Hazar, 2018; Gökçiçek, 2015; Güler, 2021; Üstündağ, 2021). Ergenlerin; sanat, spor ve kültürel aktivitelerde bulunması onları dijital oyunlardan ve dijital oyun bağımlılığından uzak tutmaktadır (Aydemir, 2020). Bireysel ve takım sporcularının öfke ve saldırganlık davranışlarını inceleyen çalışmada, takım sporcularının öfke ve saldırganlık puanları daha düşük seviyededir (Bilir, 2018). Ergenlerin psikolojik ve fiziksel saldırganlık durumları

sportif faaliyetlerle ilişkilidir (Pangrazi vd., 2003). Alanda yapılan çalışmalar genel olarak çalışmamızın sonuçlarıyla uyumludur.

1.1. Araştırmanın Konusu

Günümüzde ergenler yoğun bir şekilde dijital içeriklere maruz kalmaktadır (Akın, 2012; Gökçearslan ve Seferoğlu, 2016; Gürcan, Özkan ve Uslu, 2008; Kaya, 2021). Covid-19 Pandemi sürecinde eğitim ve öğretim çalışmalarının dijital ortamdan sağlanması tüm öğrencilerin internet ve teknolojik alet edinimini zorunlu kılmıştır. Özellikle son on yılda, aileler çocuklarının teknoloji ile olan etkileşimini daha az sınırlamıştır (Burkhardt ve Lenhard, 2022; Pepe, 2011; Koçak ve Köse, 2014). Ergenler sanal arkadaşlıklar kurmaya başlamış ve giderek daha hareketsiz bir yaşama sürüklenmiştir (Çakır, 2013). Pandemi süreci sonrasında ergenlerin saldırganlık davranışlarında ciddi artışlar yaşanmıştır (Imran vd., 2020).

Ergenler vakitlerinin büyük bir kısmını dijital oyun ve sosyal medya platformlarında harcamaktadır. Özellikle şiddet içeriği yüksek savaş oyunları ergenler arasında en çok tercih edilen oyunlardır (Anderson ve Dill, 2000). Son yıllardaki şiddet içerikli oyunların kullanıcı sayısının artışı ile toplumdaki şiddet olaylarının artışı, doğru orantılıdır (Ferguson ve Wang, 2022).

Literatür incelendiğinde, saldırganlık davranışı ve şiddet içerikli dijital oyunlar arasında kuvvetli bir bağlantı vardır (Açıkgöz vd., 2017; Anderson ve Dill, 2000; Anderson ve Ford, 1986; Burkhardt ve Lenhard 2022; Bushman ve Gibson, 2010; Erzi ve Evcin, 2019; Kaya, 2021; Kılıç, 2021; Kirsh, 2003; Koçak ve Köse, 2014; Tunç, 2021). Ergenlerin kişilik yapısının tam oturmamış olması ve enerjilerini doğru alanlara kanalize edemiyor oluşları; şiddet içerikli oyunlara maruz kalarak hareketsiz bir yaşam sürdürmeleri, psikolojik ve fizyolojik açıdan zarar görmelerine neden olmuştur (Birinci, 2018; Çebi, Yamak ve Öztürk, 2016; Demir ve Hazar, 2018; Hazar vd., 2017; Pangrazi vd., 2003; Yılmaz, 2013).

Ergenlik çağındaki bireylerin beden ve ruh sağlığının korunması, dijital oyunların etkilerinin tam olarak ortaya koyulması, ergenlerin enerjilerinin doğru alanlara kanalize edilmesi adına; sosyal gelişim temelli destek eğitim programı ve benzeri programların yaygınlaşması gerekmektedir. Tüm bu nedenler sosyal gelişim temelli destek eğitim

programı ile şiddet içerikli oyunlar oynayan ergenlerin saldırganlık davranışı arasındaki ilişkiyi ortaya koymayı gerekli kılmaktadır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Ergenlik dönemi psikolojik ve fiziksel pek çok değişimin yaşandığı ve bireylerin bu değişimlere uyum sağlamaya çalıştığı karmaşık bir dönemdir (Kaya, 2013). Ergenler bu süreçte hayatlarının geri kalanında sürdürecekleri pek çok karakter özelliği edinmektedirler (Levenson vd., 2013). Ergenlik döneminin doğru yönetilmesi bir toplumun geleceği adına büyük önem arz etmektedir.

Ergenlik dönemi yapı itibarıyla akran ilişkilerinin arttığı ve aile ilişkilerinin sınırlılıklar taşıdığı bir dönemdir. Bu durum ergenlerin denetlenirliğini azaltan ciddi bir etkidir. Günümüzde ergenlerin sosyal çevresi sanal ortamlarda ve sanal arkadaşlıklar ekseninde şekillenmektedir (Demir ve Bozkurt, 2019). Değişen toplum yapısı ve davranışları sonucunda, ergenlerin ruh dünyasını algılamakta problemler yaşamaktayız (Yılmaz, 2013; Çebi, vd., 2016; Hazar vd., 2017; Demir ve Hazar, 2018). Çocuklarımız sınırlayamadığımız bir içerik havuzu içinde türünü ve boyutlarını bilmediğimiz zararlı içeriklere yoğun bir şekilde maruz kalmaktadır. Özellikle ergenlerin maruz kaldığı zararlı içerikler saldırganlık davranışı olarak karşımıza çıkmaktadır (Funk, 1993; Anderson ve Dill, 2000). Alanda yapılan çalışmalarda en çok tercih edilen oyunların % 89'unun saldırganlık ve şiddet içerdiğini göstermektedir (Glaubke vd., 2001; Dill vd., 2001). Çocukların gerek sosyal yaşantısını gerekse eğitim hayatındaki başarısını şiddet içerikli dijital oyunları negatif yönde etkilemektedir (Walsh, 2000).

Bu çalışmanın amacı şiddet içerikli dijital oyunların ergenlerin saldırganlık davranışına etkisini ortaya koymak ve Sosyal Gelişim Temelli Destek Eğitim Programının şiddet içerikli dijital oyun oynayan ergenlerin saldırganlık davranışına etkisini incelemektir. Araştırmanın alt amaçları şu şekilde sıralanmaktadır;

1. a. Deney ve Kontrol grubundaki öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
- b. Deney ve Kontrol grubundaki öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

2. a. Deney ve Kontrol grupları İnternet Bağımlılığı ön test Puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
 - b. Deney ve Kontrol grupları İnternet Bağımlılığı son test Puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. a. Deney ve Kontrol grupları Psikolojik Sağlamlık ön test Puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
 - b. Deney ve Kontrol grupları Psikolojik Sağlamlık son test Puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
4. a. Deney ve Kontrol grupları Oyun Bağımlılığı ön test Puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
 - b. Deney ve Kontrol grupları Oyun Bağımlılığı son test Puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
5. Deney ve Kontrol Gruplarında Ön Test – Son Test Karşılaştırması arasında anlamlı bir fark var mıdır?
6. a. Deney grubunda ölçek puanlarının ilişkisinin (son test değerleri) incelenmesi amacıyla yapılan pearson korelasyon testi sonuçları nedir?
 - b. Kontrol grubunda ölçek puanlarının ilişkisinin (son test değerleri) incelenmesi amacıyla yapılan pearson korelasyon testi sonuçları nedir?

1.3. Araştırmanın Önemi

Gelişmiş toplumlar, halklarının geleceğini güvence altına almak ister. Eğitim ve öğretim süreçleriyle çocukları evrensel doğruya uygun olarak yetiştirmeye çalışırlar. Milli Eğitim Bakanlığı vizyon ve misyon belgesinde yetiştirmek istediği bireylere yönelik özellikleri şu şekilde belirlemiştir;

“Hayata hazır, sağlıklı ve mutlu bireyler yetiştiren bir eğitim sistemi. Düşünme, anlama, araştırma ve sorun çözme yetkinliği gelişmiş; bilgi toplumunun gerektirdiği bilgi ve becerilerle donanmış; millî kültür ile insanlığın ve demokrasinin evrensel değerlerini içselleştirmiş, iletişime ve paylaşıma açık, sanat duyarlılığı ve becerisi gelişmiş; öz güveni, öz saygısı, hak, adalet ve sorumluluk bilinci yüksek; gayretli, girişimci, yaratıcı, yenilikçi, barışçı, sağlıklı ve mutlu bireylerin yetişmesine ortam ve imkân sağlamaktır”(MEB, 2015).

Ruhen ve bedenen sağlıklı bir gelişim sürecini tamamlayan bireyler, toplumun geleceğini tesis edecektir. Eğitim programları genellikle 20 yıl sonrası tasarlamayı hedeflemektedir. Günümüzde ergenlik çağında olan bireyler 20 yıl sonra toplumun iş gücünü oluşturacak kitledir. Bu sebeple ergenlerin ruh ve beden sağlığı toplumların geleceğini şekillendiren en temel unsurdur. Ergenlerin bağımlılık türlerinden korunarak ruhen ve bedenen sağlıklı bireyler olarak yetiştirilmesi, geleceğin inşası için devrim niteliğindedir.

Günümüzde kontrolsüz bir sanal dünya ile karşı karşıya kalmaktayız (Savcı ve Aysan, 2017). Ergenler sanal ve gerçek arasındaki farkı tam olarak idrak edemedikleri için zararlı dijital içeriklerin yıkıcı etkilerine maruz kalmaktadır (Açıkgöz vd., 2017; Cope-Farrar vd., 2004). Ergenler maruz kaldıkları zararlı içerikleri tepkisel olarak dışa vurmaya ve saldırgan tavırlarla ortaya koymaktadır (Elson ve Ferguson, 2014). Yaşlılar içinse tek düze ve tekrar edici unsurlar unutkanlığı tetiklemektedir. (Nguyen vd., 2022) Toplumun ruh sağlığının korunması adına dijital içerikler denetlenmelidir. Şiddet içeriğine maruziyetin sonuçlarının ne olacağı ortaya konulmalıdır. Bu sebeple öncelikle ergenlik çağındaki bireyler, aileler ve eğiticiler bilinçlendirilmeli, gerekli eğitim programlarıyla saldırganlık ve dijital bağımlılıklar engellenmelidir. Şiddet içerikli dijital oyunlarla ilgili yapılan bilimsel araştırmalar bu alandaki tehlikenin boyutlarını gözler önüne serecektir. Ortaya çıkan bilgiler ışığında etkili eğitim programları hazırlanarak bu tehlikenin önüne geçilebilecektir.

Tüm bu sebeplerin ışığında ergenlerin saldırganlık davranışı ve şiddet içerikli dijital oyunların ilişkisinin ortaya koymak ve sosyal temelli destek eğitim programının etkililiğini gözlemek elzem bir ihtiyaçtır.

2. ERGENLİK DÖNEMİ VE SALDIRGANLIK DAVRANIŞI

Bu bölümde ergenlik dönemi ve şiddet kavramları aşağıda yer alan başlıklar ile detaylandırılacaktır.

2.1. Ergenlik Dönemi

2.1.1. Ergenliğin Tanımı ve Özellikleri

Türkçede cinsel organların fizyolojik değişimi ile çocukluktan yetişkinliğe erme ile erişme aralığındaki evre manasında kullanılmakta olan ergenlik sözcüğü Latince “*adolescere*” yani “*yetişkinliğe doğru ilerleyiş*” manasına gelmektedir (<http://tdk.gov.tr/>). Ergenlik sürecindeki bireyler DSÖ’ ye göre, 10 ile 19 yaş grubu; gençlikse 15 ile 24 yaş grubu şeklinde verilmektedir (Cumhuriyet, 2022). Ergenlik; duygusal ve bedensel değişimlerin meydana getirdiği, olgunlaşma neticesinde kimlik karmaşasının sona erdiği ve kişinin kimlik kazandığı, özerkleştiği, iş yaşamına atılarak yaşadığı toplum içerisinde sorumluluklarının bulunduğu, yaşamını kendi kendisine devam ettirecek azami seviyede bilgiler edindiği ve ürettiği bir zamandır (Derman, 2008). Çocukluğun bitmesiyle başlayan ve yetişkinlik evresine kadar devam eden ergenlik dönemi, psikolojik ve fiziksel değişimlerin yaşandığı bir gelişme dönemidir (Koç, 2004). Ergenlik dönemi, literatürde yetişkinliğe geçiş evresinde bireyin geçirmiş olduğu bilişsel, sosyal, duygusal ve nörolojik olgunlaşma evresi şeklinde tanımlanmaktadır (Levenson vd., 2013: 299). Ergenliği Santrock (2011), bireyin fiziksel değişimi hızlı yaşadığı, kimlik ile bağımsızlık arayışı içinde olduğu, idealist ve soyut düşünce yapısının gelişim gösterdiği bu nedenle çocukluğa göre daha mantıklı olmaya başladığı, yetişkinlik ile çocukluk arasında gelişimin olduğu bir geçiş evresi şeklinde ifade edilmektedir. Ergenlik Hall’e göre, genetikten gelen yansıması ile çevre etkisi neticesinde, kişinin çocukluk döneminden yetişkinliğe geçtiği zamandır (Aydın, 2005). Ergenlik evresini başka evrelerden ayıran en ciddi nitelik, geçirilmekte olan sosyal, psikolojik ve fiziksel değişikliklerin karmaşık olmasıdır (Leung ve Shek, 2019). Ergenlik döneminde yaşanan bu değişimler bireyin yetişkinlik senelerine hazır olmasına zemin sağlamaktadır (Steinberg, 2007). Erikson (1968)’a göre ergenlik döneminde kişinin ebeveynlerine karşı olan bağıllık ve bağımlılıktan; kendi bağımsızlığını ortaya koyduğu bir evredir. Kimliğini, dış dünyayla bağlantılı ve ebeveynlerine olan yakınlığını ayırıştırma evresine girdiği bir geçiş sürecidir

(Leung ve Shek, 2019). Ergenliğe girmenin başlangıç yaşı iklim, beslenme düzeni, sosyo-ekonomik koşullar gibi çevresel etkenlerin etkili olması ülkeden ülkeye değişiklik göstermektedir (Yavuzer, 2014). Bu sebeple, ergenliğin başlangıç ile bitiş zamanının kesin bir şekilde verilmesi olanaklı görülmemiş ve görüş birliğine ulaşılmadığı için yaş sınırlaması kesin bir şekilde yapılamamıştır. Ergenlik dönemini “*Dünya Sağlık Örgütü*” 15 ile 25 yaşlarıyla sınırlarken, “*Birleşmiş Milletler*” 12 ile 25 yaş aralığını ergenlik dönemi olarak tanımlamaktadır (Koç, 2004). Türkiye’de erkeklerde ergenlik yaşı 12 ile 14, kızlardaysa 10 ile 12 şeklinde kabul edilir ve ergenliğin bitişi 20 yaşın üstünde olarak bilinmektedir (Yavuzer, 2014).

G. Stanley Hail, ergenlik dönemini; stres ve fırtına zamanı şeklinde açıklamaktadır (Gander ve Gardiner, 2004). Çünkü ergenlik, yetişkinlik ile çocukluk aralığında, kişinin geleceğine şekil veren ve psikososyal problemler ortaya koyan tehlikeli bir zamandır (Micucci, 2009). Ergenlik evresinde kimlik karmaşası yaşayan birey kötü alışkanlıklar edinebilir. Vücudundaki değişimlere uyum sağlamaya çalışırken uzun soluklu sorunlarla karşı karşıya kalabilir (Sayar, 2006). Ergenlik zamanında kendi nitelikleri oluşmasına rağmen en ciddi etkilerden bir tanesi bireyin tüm yaşamına etki edebilecek kritik gelişmelerin de olmasıdır (Saka ve Ceylan, 2018).

Genel olarak ergenlik süreci kendi içinde üç dönemde incelebilmektedir. Bunlar sırası ile “*erken, orta ve geç ergenlik* dönemleridir. Bu üç sürecin özellikleri aşağıda yer aldığı şekildedir:

(11 ile 13 yaş arası) Erken Ergenlik Dönemi;

- “-*Yeni bilişsel kapasiteleri kullanmayı öğrenmek*
- *Ergenlikteki fiziksel değişikliklere uyum sağlamak*
- *Cinsiyetle ilgili beklentilerle başa çıkmak*
- *Akranlar arasında bir yer bulmak*”

(14 ile 16 yaş arası) Orta Ergenlik Dönemi;

- “-*Ahlaki kararlar vermek*
- *Cinselliği ele almak*
- *Akranlarla yeni ilişkiler geliştirmek*

- Özerklik ve sorumluluğun dengelenmesi”

(17 ile 19 yaş arası) Geç Ergenlik;

“-Yeni yakınlık düzeylerini deneyimlemek

- Bir kimliği pekiştirmek

- Evden ayrılmak” (Micucci, 2009).

2.1.2. Ergenlik Kuramları

Ergenlik süreci pek çok araştırmacının dikkatini çekmiştir. Bu alanda yapılmış pek çok araştırma ve yaklaşım bulunmaktadır. Aşağıda yer alan tabloda, alanda çalışma yapmış uzman kişilerin ergenlik sürecine ilişkin yaklaşımları yer almaktadır.

Tablo 1. Uzmanların ergenler üzerindeki gelişim alanları ve görevleri

| Kişi | Gelişim Alanı | Gelişim Görevi |
|-----------------|-----------------------------|---|
| Erikson | Psikososyal | Kimlik kazanma, kendini tek bir birey olarak algılama/kabul etme |
| Freud | Psikoseksüel | Seksüel enerjinin sosyal yönden onaylanan etkinliklere yönltilmesi |
| Maslow | İnsan ihtiyaçları | Ego, saygı ihtiyaçları, güven duygusunun gelişimi, olumlu kendine saygı (özsaygı), kendine değer verme, kendini geliştirme. |
| Piaget | Bilişsel/ Zihinsel | Formal işlemler, soyut düşüncelerle ilgilenme, kuramsal durumlar üzerine düşünme. |
| Sullivan | Kişiler arası ilişkiler | Kendi cinsi ve karşı cinsle doyum verici ilişkiler kurma ve sürdürme. |
| Super | Mesleki gelişim (Mesleksel) | Mesleki önceliklerin kristalleşmesi, geçici seçimler yapma, uygun meslek alanlarının belirlenmesi, genelleştirilmiş, seçimlerden özele doğru değişim. |

(Kaynak: Yeşilyaprak, 2012)

2.1.2.1. Psikososyal gelişimsel kuram: R. Havıghurst

Erikson (1968)’a bakılarak psikososyal gelişimin sekiz evresi bulunmaktadır. Ergenlik dönemini Erikson “*kimlik kazanmaya karşı kimlik karmaşası*” şeklinde tanımlamaktadır. Bu süre içinde ergenlik zamanı bireyin, “*kim*” olduğuna dair bir cevap bulması ile sağlıklı

bir kimlik kazanarak kimlik karmaşasından kurtulmasını kapsayan süreçtir. Cinsel gelişim, vücudun gelişmesi, meslek inşası ve akranlar arası kurulan sosyal ilişkiler bu evrenin ciddi elemanlarıdır (Santrock, 2011). Kişinin bu zamanda çevresine, kendine ya da yaşama dair alakasız oluşu kimlik karmaşasının bir göstergesidir. Ergen kişinin kimlik bulması, bu kriz zamanını geçip kişiliğinde bir bütünlüğe ulaşmasıyla olanaklı olmuştur (Özbay, 2000).

2.1.2.2. Psikoanalitik kuram: Sigmund Freud

Freud'un psikoseksüel gelişim kuramına bakılarak bireyin gelişimini beş dönem şeklinde tanımlanmaktadır. Bu dönemler sırasıyla; oral dönem, anal dönem, fallik dönem, latent dönem, genital dönem olarak sıralanmaktadır. Oral dönem 0-18 ay, anal dönem 1.5-3 yaş, fallik dönem 3-6 yaş, latent dönem 6-12 yaş, genital dönem ise ergenlik ve sonrası şeklinde tanımlanır (Leung ve Shek, 2019).

Freud (1958)'a bakıldığında 11 ile 13 yaş arası genital dönem buluşa ermeyle başlayarak genç yetişkinlik dönemine değin sürmektedir. Çocukluk dönemi psikanalitik kuramda esas şekilde ele alınmış, ergenlik dönemi ikincil seviyede ciddi görülmektedir (Adams, 2000). Bu kuram ergenlik zamanında karşı karşıya kalınan sorunlar, erken olan çocuklukta çatışmaların yeniden meydana gelmesine bağlı görülmüştür (Gallatin, 1995).

Ergenlik dönemi psikoanalitik kurama göre kişide geçici olan bir rol kararsızlığı görülmektedir. Ergen türlü rolleri, değerleri ile düşünceleri benimsemekte, ardından bunlardan vazgeçerek yenilerini arama girişimine girmektedir (Gençtan, 1995). Bütün bu gel- gitler Freud arayıcılığıyla normal olarak kabul edilmekte; kararsızlığın ergenlik süresinde bir nitelik olduğu ve ergen kişinin bunu yaşamadan olgun olarak bir yetişkin olamayacağı görüşünü söylemektedir (Özbay, 2000).

2.1.2.3. Bilişsel gelişim kuramı: Jean Piaget

Ergenlik döneminde bilişsel olgunlaşma, türlü becerilerin gelişmesiyle gerçekleşmektedir. Piaget'in kuramına bakılarak bilişsel gelişim evresinde kişinin ilk üç dönemde olan somut, işlem öncesi ile duyu-hareket işlemler dönemini tamamlamasının ardından ortalama 11 ile 12 yaşlarında ergenlik dönemi ile beraber soyut işlemler

dönemine geçmektedir. Bu evrede ergenler mantıksal neticeler kurabilmekte, varsayımlarda bulunabilmekte, soyut ya da somut karmaşık sorunları çözebilmektedirler (Pakpahan ve Saragih, 2022).

2.1.2.4. James Marcia: kimlik kategorileri

Erikson'un kuramının etkisinde olan James Marcia ergenlik evresindeki kimlik geliştirmeyi derinlemesine ele almıştır. Kimliğin oluşmasında ergenin belli karmaşalar yaşadığını iddia etmekte ve kriz kelimesini kullanmaktadır. Ergen kişinin gelişimsel zamanı boyunca belli roller ve haller karşısında seçim yapma gerekliliğine değinmektedir.

Marcia (1980)'e bakılarak dört kimlik evresi vardır. Bu kimlik evreleri şu şekilde verilmektedir:

Başarılı kimlik: Bu kimliği bulunulanan ergenlik çağındakidaki kişilerin bir kimlik krizi yaşadığını fakat bu krizi başarı ile tamamladığını öne sürmektedir. Kendine özgü değer yargıları olan ve geleceğine dair karar veren bu kişilerin ergenliğin öncesinde krizlerini de atlattıklarında özerk, temel olan bir güven duygusu geliştirmekte, kendi kararlarını verebilen ve başkalarının onu kabul ettiğine dair inanç geliştiren, başarılı kişilerdir.

Bağımlı kimlik: Bu kimlik statüsünde olan ergenlik çağındaki kişiler, vermiş oldukları kararlar konusunda yansıtıcıdırlar. Kendileri adına karar verebilirler sosyal çevrelerini oluşturabilir veya ebeveynlerinin kararlarını kendi kararları gibi kabul edebilirler. Sorgulama olmadan ebeveynlerinin kendisi üzerinde benimsemiş oldukları kimliğe bürünmüş olmakla beraber bağımlı olan bir kimlik geliştirmektedirler.

Moratoryum kimlik: Bu kimlik statüsünde olan ergenlik çağındaki kişiler karar alma ile bir kimlik oluşturma konusunda seçim yapamamış, dağılmıştır. Geçici olan bir boşluk yaşama, yalıtılmışlık gibi duygusal ve fiziksel davranış örüntüleri, hedefsizlik, vurdumduymazlık, amaçsızlık gibi davranışlar bu zamana özgü olduğu değerlendirilmektedir.

Dağınık kimlik: Bu kimlik statüsünde olan ergenlik çağındaki kişiler kriz yaşama ile kimlik kazanma durumlarına bağlılık geliştirmemişlerdir. Devamlı şekilde bir işin devamlı olmasını sürdüremeyen kişiler, kimlik kazanamamaktan rahatsız olmaz ve uzun zamanlı sosyal ilişkiler geliştiremezler.

2.1.2.5. Eleştirel düşünme: Marcia ve Erickson'un ergen kimliğine bakış açıları

Kimlik krizi ile Kimlik kazanımı konusu üstünde duran her iki kuramcı da ergen kimliğinin önemine vurgu yapmaktadır. Fromm (1973)'e bakılarak üretken ile olgun kişinin benliği, kimlik vurgusuna yön vererek bütün güçleri tekrardan kendi elinde tutan bir varlık şeklinde algılanmasından kaynaklanmaktadır. Başarılı şekilde kimlik geliştiren kişiler belli bir olgunluğa ulaştıklarında kendi güçlerinin bilincinde olmakta ve sorgulamaksızın belli bir şey üzerine karar verebilmektedirler.

Ebeveynler kendilerine dair geliştirdikleri kimlik doyumuna ulaşma için ergenlik çağındaki çocuklarının, yeni geliştiriyor oldukları davranış ve kimlik kazanma evresine müdahale etmekte, çocuklarıyla çatışmalar yaşayabilmektedirler. Bu nedenle, ergenlik çağını başarı ile atlattığı olan genç bireylerde, tutarlı bir kimlik ve doyurucu cinsel etkinlikler belli bir olgunluk düzeyine erişmektedir (Gençtan: 2004: 43). Ergen ile ebeveynlerin karşılıklı olan bağımlılık duygusunu geliştirebilmesi amacıyla ergen bireyin ebeveyni ile açık bir iletişim kurabilmesi ve kendisini aşağılanmış hissetmemesi gerekmektedir. Yalnızca bu şekilde kurulan bir ilişki neticesinde kişi bu zamanı sorunsuz bir şekilde atlatabilmektedir.

Ergenliğin en görünür şekilde olan yansımalarından bir tanesi de kimlik arayışında olmasıdır. Toplum tarafından kabul görmek isteyen ergen bir belirsizlik içinde bir rolü geliştirmeye çalışmaktadır. Söz konusu kuramların ergenlik çağındaki çocuğun kimlik savaşına değinmesi ve ebeveyn- çocuk ilişkisi açısından ipuçları barındırıyor oluşu, yoğun olarak araştırılan bir konu olması sonucunu doğurmuştur.

2.1.2.6. Psikososyal kuram: E. Erickson

Sigmund Freud gibi Ericson, patoloji üstüne odaklanmamış daha çok ergenin ve çocuğun sağlıklı olarak gelişimine odaklanmıştır. Ego kavramı ile egonun gelişimini Ericson, sosyal çevrenin etkisiyle toplum içindeki değişimler şeklinde ele alınmıştır (Gürses ve Kılavuz, 2011). Gelişimsel evreleri ele alırken yalnızca ergenler ile çocuklar üstüne odaklanmamış insan hayatını bir bütün olarak ele almıştır.

Erikson'un ergenler ve çocuklarla ilgili gelişimsel evreleri şu biçimde sıralamaktadır:

Temel Güvene karşı güvensizlik: Doğumundan sonrasından on sekizinci aya kadar olan evreleri içine almaktadır. Bu zamanda bebeğin temel olan güven gelişimini

önemsemektedir. Düzenli bakım, sevgi ve ihtiyaçlarının zamanında karşılanması temel güven duygusunu oluşturmaktadır. Bebeğin ihtiyaçları karşılanmaz ve gerekli ilgiyi, sevgiyi göremezse güvensizlik duygusu bebeğin benliğine yerleşecektir.

Özerkliğe karşı şüphe/utanç: Bebeğin bu dönemi on sekizinci aydan dört yaşına dek olan gelişimi vermektedir. Bedeninin önemini anlamaya başlayan çocuk banyo ile tuvalet alışkanlıklarını edinmeye başlamaktadır. Bedenini ağır ağır tanımaya başlamakta ve ebeveynin desteğiyle bedeni ile ilgili karar vermeyi öğrenmektedir. Ebeveyni tarafından bu süreçteki çocuk sevilmezse, haksız yere cezalandırılırsa ve tüm özgürlük alanları sınırlandırılırsa güven duygusunun yerini utanç ve şüphe etme duygusu alacaktır. Bu dönemde gerekli doyuma ulaşamayan çocuk özeklik yerine şüphe ve utanç duyguları ile karşı karşıya kalacaktır(Zastrow ve Ashman, 2014).

Girişkenliğe karşı suçluluk duygusu: Dört ile altı yaş aralığında kadar bu dönemde çocuğun bilinci ile yetenekleri gelişim göstermeye başlamaktadır. Deneyimlemek ve keşfetmek isteyen çocuk, kendi başarılarına odaklanmayı ve hedeflerini geliştirmeyi istemektedir. Ebeveyn tarafından merakı engellenen çocuğun suçluluk duygusu ruhunda hakim olacaktır. Bu dönemde çocuğun keşfedeceği ideal ortamlar ve akran gruplarıyla etkileşim içinde olması durumunda girişken bir kişilik yapısı geliştireceği kabul edilmektedir.

Başarıya Karşı Aşağılanma: Bu zaman altı ile on iki yaş aralığını içermektedir. Birey bu süreçte okul hayatının başlamasıyla birlikte, akran odaklı bir bakış açısı edinmektedir. Akran ilişkilerinde aktif olması ve okul sürecinde kendisini yetkin hissetmesi halinde başarılı hisseden bir ruh dünyası içinde olacaktır. Akranları tarafından kabul görmeyen, geri planda kalan ve okul yaşamında kendisini yetersiz hissedeb birey aşağılanmış hissedecektir.

Kimliğe kazanmaya karşı rol karmaşası: Bu zamanın on üç ile yirmi iki yaş aralığında nitelikleri verdiği söylenmektedir. Ergenlik dönemini kapsayan bu süreç yaşamın geri kalan kısmına sirayet eden önemli bir eşiktir. Eğer birey kendisi için uygun rolü benimsemiş ve toplum tarafından kabul ve takdir görmüşse bu kimliği benimseyecektir. Bu dönemde edindiği roller toplum tarafından kabul görmeyen ve çeşitli çalkantılar yaşayan birey bir rol karmaşası yaşayacaktır. Gençler, edindikleri rolleri kimliği ve benliğiyle örtüştüremezse rol karmaşası yaşamakta kafası bulanık hissetmektedir.

2.1.2.7. Özünü yineleme kuramı: G. Stanley Hall

G. Stanley Hall, doğumdan, yetişkinlik çağlarına kadar insanların pek çok alanda evrim teorisine özdeş süreçler yaşadığını savunmuştur. Hall'a göre, çocukluğun farklı süreçlerinde insan evriminin farklı süreçlerine karşılık gelmektedir (Kulaksızoğlu, 2000: 17).

Hall'ın kuramında kişinin hayatı boyunca geçirmiş olduğu gelişimsel evreler, evrim teorisi ile beraber yürütülerek gelişiminin yinelenmesi şeklinde düşünülmektedir. Ergenlik zamanı ve nitelikleri için de aynı şey gerçeklik göstermektedir. İnsanların bencil şekilde dünyaya geldiklerini ve yaşamlarını devam ettirebilmeleri için kaygıları, ihtiyaçları, korkuları ve güduları olduğunu düşündürmekte ve insanın hayvanlar dünyasına dair bir üye şeklinde doğduğunu ileri sürmektedir. Çocukluk çağından ergenlik dönemine geçiş sırasında tekrar doğduğu sorumlulukların ihtiyaç ve isteklerinin atış gösterdiği ve başkaları ile alakalı olan kaygıların ortaya çıktığını belirtmektedir.

Stanley Hall, çocukluk döneminden ergenlik çağına kadar uzanan yolculukta kişilerin stresli ve fırtınalı dönemler geçirdiğini ve karmaşık olan duyguların gelişim gösterdiğini ileri sürmekte; ergen kişinin övülmeye ve mutluluğa karşı kibirlilik, vurdumduymazlık, sıkılma, acımasızlık gibi karmaşık birbiriyle çelişen davranış ve tutumlar sergilediğini öne sürmektedir (Çok, 2019).

Çocukluk çağından ergenlik çağına uzanan yolculuk bilişsel ve biyolojik süreçler içermektedir. Ergenliğe girildiğinde çocukların düşünme şekilleri daha incelikli ve becerikli hale gelmektedir (Villanueva, S, 2005: 19). Ergenlik çağıının çocuk üstünde yeni etkisi kayıtsız kalmama ve sorgulayıcı olma nitelikleridir. Bu kuramın varsayımlarının yalnızca Amerikan kültürüne özgü nitelikler taşıyor oluşu kuramın farklı kültürlerle uyarlama gerekliliğini doğurmuştur. Uyarlama çalışmaları sonucunda tüm kültürlerde benzer etkiyi göstermediği saptanmıştır.

2.1.3. Ergenlik Döneminde Yaşanan Değişimler

Ergenliğin başlarındaki evrelerde salgılanan hormonlar büyüme sıçramasıyla cinsel olgunluk zamanını başlatmaktadır (Asokan vd., 2022). Dolayısıyla çocukluk çağından yetişkinlik çağına geçiş kızlarda erkeklere oranla daha hızlı bir seyir izlemektedir. Ergenliğin ilk dönemlerinde kız çocuklarının fiziki değişimi daha hızlı ilerlemekte iken

aynı dönemdeki erkek çocuklarının gelişimi ergenliğin son dönemlerinde büyük ivme kazanmaktadır. Ergenlik çağlarındaki gelişim süreçleri bireysel farklılıklar içermektedir. Ergenlik dönemindeki hormonların salgılanması erkeklerde on iki kızlarda on yaşında başlangıç göstermektedir. Bu hormonların salgılanmasıyla boy uzaması, kiloda artış gibi fiziksel değişimler gözlenebilmektedir (Gerrig, 2012; Vereksa vd., 2022; Ramesh, 2022; Watson, 2022).

Cinsel gelişim ve değişimin yaşandığı erkek ve kızlarda fiziksel, bilişsel, sosyal farklılıklar meydana gelmektedir. Ergenlik döneminin üç evrede tamamlandığı kabul edilmektedir (Carvalho vd., 2022). Bunlar;

Birinci aşama: 10 ile 13 yaşlarını içine alan ön ergenlik dönemidir. Bireyde özel olarak hormonların organları yönetmeye başlaması ile beraber hızlı bir büyüme yaşanmaktadır. Ön ergenlik evrelerinde büyüme ile beraber bedensel olan değişimler olurken cinsiyete dair organlarda gelişmekte, olgunlaşmaktadır. Cinsel kimliğin oluşmaya başladığı bir dönemdir.

İkinci aşama: 14 ile 17 yaşlarını içine alan orta ergenlik dönemidir. Bu dönemdeki bireyler kendilerini yakın çevresindeki yetişkinlere ve ebeveynlerine kabul ettirme çabası içindedirler. Ayrışma, farklı fikirlere sahip olma, aykırı gelme ve bunun sonucunda da çatışma süreçleri yaşandığı gözlemlenmektedir.

Üçüncü aşama: 17 ile 18 yaşlarını içine alan geç ergenlik dönemi, kabaca 21 yaşında tamamlanmaktadır. Bu zamanda ebeveynler ile çatışmak yerine uzlaşımın geliştiği, yaşanan gözlemler ve tecrübeler sonucunda kendine ait olan doğrularını ortaya koymaya başladığı görülmektedir. Ergenlerin kişiliğini oluşturmaktadır. Toplumda birey olarak sorumlulukları ve görevlerini yerine getirirken, öte yandan da problemlere akılcı çözümler üretme kabiliyetine sahip olmaktadır (Mc Devitt, 2013).

Ergenlik dönemindeki fiziksel gelişim çok hızlı ilerleyen bir süreçtir. Ortalama 3-4 yıl içinde çocuk yetişkin boyutlarına erişmektedir. İç organlarında, kemik ağırlığında, kas, yağ ve salgı bezlerinde gözle görülür bir artış görülmektedir. Tiroid, adrenaller, karaciğer, pankreas, dalak, böbrek, kalp, akciğerler, kemik kitlesi, cinsiyeti belli eden gonadlar, kızlarda uterus, erkekte penis; ergenlik zamanında hem ağırlıkları hem de büyüklükleri açısından mevcut hallerinin iki katına çıkmaktadırlar. Adenoidler, timus gibi bağışıklık sisteminde ciddi rol oynamakta olan lenf dokuları küçülmeye başlamaktadır. Ergen

bireylerde 11 ile 16 yaş aralığında belli zamanlarda ortalama iki üç senelik süreçte hızlı bir gelişme ve büyümeyle “büyüme atağı” görülmektedir. Baş ve beyin çevresinin gelişiminin on yaşına kadar %96’sı oluşmuştur. Ergenlik döneminde ciddi bir artış gözlenmemektedir (Parlaz, 2012).

Beyin yapısında ciddi oranda değişim ve gelişim gözlenmektedir. Limbik sistemin bileşenlerinden (kızlarda daha fazla aktif olan) hipokampus ile (erkeklerde daha fazla aktif olan) amigdala bu dönemde değişim yaşamaktadır. Ergenlik dönemi süresince olgunlaşma ve büyüme sonucunda ergen kişinin hem beyni hem de bedeni, içermiş olduğu maddeler (nöron bağlantıları, iç salgı bezleri) ve yapı açısından yeniden düzenlenmektedir (Çelik, 2008).

Ergenlik zamanını başlatan pubertal hormonlar, ergenlerde beyin- davranış arasındaki etkileşimde önemli etkileri vardır. Bazı davranış eğilimleri veya kalıplarının (örnek olarak; biyolojik gereksinim tam tersine geç uyuma) meydana gelmesinde, değişmesinde etki olmaktadır (Peper, 2013).

Ergenlik süresinde iç salgı bezlerinin çalışması, cinsel olgunlaşmayla birlikte gözlemlenen fiziki değişimler, ergenlerin sosyalleşmesini (aile ilişkileri, arkadaşlık gibi), ruhsal durumunu ve bilişsel gelişimini destekleyici olarak ilave bir rol üstlenmektedir. Bütün bu psikolojik ve fizyolojik değişimler; ergenlerin tün bedeninde gelişim ve değişim yaratmaktadır (Santrock, 2012).

Günümüzde araştırmacılar, eğitimciler, politikacılar, psikologlar, ebeveynler; ergenliğin belirli sınır ve kuralları olduğunu düşünerek, fikirler ileri sürmüşlerdir. Oysaki ergenlik dönemi, yetişkinlik dönemi öncesinde yetişkinlik yaşamını da belirleyen ciddi bir geçiş evresidir ve stresli bir süreçtir (Mendle, 2014).

Bu nedenle ergenlerin pozitif kişilik nitelikleri kazanması ile toplumla uyumlu hale gelmesi istendik bir sonuçtur. Bu kritik dönemde, gelişim alanlarında hızlı olgunlaşma ve değişimi beraberinde getirmektedir. En az çatışma ile sağlıklı bir biçimde atlatılması gereklidir. Bu gereklilik, ergenlerin gelecek hayatlarında kendisi ile alakalı doğru kararlar almasını, özgüvenin gelişmesini de etkilemektedir. Bu açıdan ele alındığında ergenlerin çevresindeki yetişkinlerin, ergenlerle doğru ve sağlıklı iletişim kurmak için çaba sarf etmeleri gerekmektedir (Derman, 2008).

2.1.4. Ergenlik Döneminde Olumsuz Sosyal Davranışlar

Ergenlik zamanında kişiler bir kimlik karmaşasının içine girer gelişimsel niteliklerini yaşar iken başka yandan sosyal becerilerini geliştirmeye çalışırlar. Bu kişilerin birtakım pozitif sosyal becerilerini geliştirirken başları negatif sosyal davranışlar geliştirebilmektedirler.

Ergenlik dönemindeki kişilerde tehlikeli davranışlar çok sık gözükmektedir. Şiddet ve saldırganlık içeren davranışlar, cinsel ilişkiler, internette riskli davranışlar, dikkatsiz araba sürme ve uyuşturucu kullanımıdır (Smith, 2016: 91). Bu doğrultuda suç işleme ve suça yönelme, içe yönelim ve kendine zarar verme tehlikesi vardır. Bu tehlikeli davranışların altında ergenlerin kural dışı davranışlar sergileyerek kendini toplum içinde ispat etme çabasıdır. Arkadaş gruplarının içine girme isteği ve kendi hayatını kontrol altında tutmak istemesi de yer almaktadır.

Ergenlik dönemindeki negatif sosyal davranışlar neticesinde meydana gelen suça yönelme üzerine yapılmış araştırmalar göstermektedir ki suç işleyen ve suça yönelen ergenlerin, ebeveyn tutumları birbirlerine benzerlik gösteren nitelikler taşımaktadır. Ebeveynlerde suç öyküsünün varlığı, ergenlere olan ilgisinin bölünmesi, ekonomik problemler, aşırı baskı, kontrol gücünün olmaması ebeveynlerin gösterdikleri benzer niteliklerdendir. Bu alanda, baba ve annesinin ölümü, boşanması, terk ve ayrılık gibi sebeplerle çocuk ile ebeveyn arasındaki bütünlüğün bozulması çocuk üstünde negatif etkilere neden olmaktadır (Atauz, 1990). Çocukların sosyal ilişkilerini sağlıklı bir biçimde kuramamasına neden olmakla ve çocuğu suç işlemeye yönlendirmektedir.

Ergenlik dönemindeki çocuğun göstermiş olduğu negatif sosyal davranışlardan ebeveynler negatif etkilenebilmekte, duygusal ve sosyal problemler yaşayabilmektedir. Ergenlerin negatif sosyal davranışlarının karşısında kendisini çaresiz hisseden ebeveynler sergilemiş oldukları tutumlar bakımından kendilerini engellenmiş ve kısıtlanmış hissedebilmekte ve kontrolü sağlamada sorunlar yaşayabilmektedir. Ebeveynlerin kendi yaşamsal problemlerinin varlığı ergenlere davranışları üstünde etkili olmaktadır. Bu durum ergenlerin ebeveynlerinden uzaklaşarak farklı sosyal çevre arayışına girmesine sebebiyet vermektedir.

2.2. Saldırganlık

İnsanlığın var olduğu günden bu güne kadar uzanan evrede çoğu sorunun nedeni ve neticesi olarak meydana gelen negatif sosyal bir durumdur saldırganlık (Özen vd., 2004). Saldırganlığın sistematik olarak bir bilim konusu şeklinde incelenmesi 20. Yüzyılın başına denk gelmektedir. Saldırganlık psikoloji, sosyal psikoloji, nöroloji ve psikiyatride farklı manalar taşımaktadır.

Latince kaynaklı bir kelime olan saldırganlık “*Herhangi bir istikamete doğru yönelmek*” anlamı gelir. Bu sözcüğün içinde diğerlerine belli bir tepki verme manaları da yer almaktadır (Köknel, 2000). “*Türk Dil Kurumu*” arayıcılığıyla yayımlanan “*Büyük Türkçe Sözlüğü*” saldırganlığı; kişilerin kendine özgü düşünce ve davranışlarını dışarda yer alan direnmelere karşılık, zoraki şekilde karşıdakine kabullendirme girişimi olarak tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu, 2019).

Literatürde kuramcıların saldırganlık davranışını açıklamaya yönelik değişik açıklamaların yer aldığı görülmektedir. Bunun temelinde sergilenmiş olan davranışlardan hangilerinin saldırgan davranış olduğudur. Bir toplumdaki diğerine, bir kültürden diğerine farklılık göstermektedir (Erdoğan, 2010). Saldırganlığı tanımlamaya çalışan bazı araştırmacıların, davranışın niteliğine, ortaya çıktığı koşullara ve yönüne ağırlık vermektedirler. Saldırganlık tanımları ile alakalı yapılan tanımlamalarda gözlemlenen tek noktaysa saldırganlığın bir davranış şekli olmasıdır. Bu tanımlardan bazıları aşağıda yer almaktadır.

Saldırganlık, Lorenz’e göre içgüdüsel, meydana gelebilmesi için etrafta saldırganlık davranışını tetikleyecek bazı uyarıcıların olması gerekmektedir (akt: Erkuş, 1994).

Saldırganlık davranışı, Bandura (1973) göre sosyal kuralları bozmakta olan zarar verici davranış şekilleri içerisinde değerlendirilmektedir.

Saldırganlık Kağıtçıbaşı (2006) göre bireyin davranışı zarar verme niyeti ile yaptığı ya da yapmadığına göre tanımlanmaktadır. Şayet davranış zarar verme maksadıyla yapıldıysa saldırgan bir davranış şeklinde nitelendirilmektedir.

Alan yazında değişik değerlendirmeler bulunmasına karşın, saldırganlık, genel manada; “*canlı ya da cansız diğer her şeye zarar verme düşüncesiyle sergilenen davranışların bütünü*” olarak tanımlanabilmektedir (Tuzgöl, 2000).

Saldırganlık davranışını ortaya çıkaracak nedenlerden dolayı, farklı davranışlardan ayırt etmek gayet zordur. Bunun sebebi saldırganlığın tahrip etmek, yaralamak gibi davranışların dışında, bazı sözel tepkiler ve bütünleşmiş davranışlar şeklinde görülmesidir (Köksal, 1991). Kişi saldırganlık eğilimini rastgele bir biçimde davranışa yansıtmasa, bu enerji kendini ruhsal bir rahatsızlık olarak gösterebilmektedir. Bu enerji birikip kendine bir başka çıkış yolu ararken, kişide saldırganlığın davranışa yansması ile bu enerji boşalarak seviyeyi azaltmaktadır (Kağıtçıbaşı, 1999).

Literatüre bakıldığında saldırganlık kavramıyla birlikte en çok kullanılan kavramlar; düşmanlık, tahripçilik, zorbalık, şiddet, öfke, kızgınlık gibi kavramlardır.

Öfkeyi Budak (2000); saldırıya uğrama, tehdit edilme ve engellenme gibi olaylarda neden olan ve duyulan nesneye veya kişiye yönelik psikolojik veya fiziksel eylemler ile neticelenen negatif bir duygu şeklinde tanımlanmıştır. Bu tanım incelendiğinde, öfkenin bir duygu, saldırganlığınsa daha çok bir davranış olduğunu söyleyebilmektedir.

Literatürde saldırganlık kavramı ile beraber çok sık kullanılan başka bir kavramsa şiddet kavramının kendisidir. Her ne kadar şiddet ile saldırganlık kavramları birbirleri ile bağlantılı gözükse de daha çok şiddet fiziksel saldırganlık ile sınırlıdır. Saldırganlık karşıya yönlendirilen fiziksel veya sözlü şekilde yöneltilmiş davranış olarak nitelendirilmektedir (Akgün ve Araz, 2010). Öte yandan şiddet saldırganlığın ifade şekliyen, saldırganlıksa insan hayatının bir parçası şeklinde düşünülmektedir.

Bir başka kavram olan zorbalıksa kasıtlı şekilde yapılan, devamlılığı olan, mağdurun kendisini savunamadığı aşağılanmayı içine alan davranışlardır (Yıldız, 2004).

Bir başka kavram olan tahripçilik, başka bir ifade ile Vandalizm ise kişinin hiç tanımadığı kamu mallarına veya bireylere yönelik şekilde gerçekleşen zarar verici olan davranışlardır (Yıldız, 2004).

Sonuncu olarak saldırganlık ile beraber çok sık ele alınmış kızgınlık ile düşmanlıksa; engellemeler neticesinde ortaya konan saldırganlığın duygusal yönünü gösteren hallerdir (Yıldız, 2004). Düşmanlık, başkalarına zararı olacak şekilde incindiklerini görme ve acı çektirme isteğini vermektedir (Nair ve Ercan, 2019).

2.2.1. Saldırganlık Kuramları

Saldırganlık toplum ve bireylerin negatif neticelere yol açmasından, uzun zamandır bilim insanlarının dikkatlerini çekmektedir. Saldırgan davranışın sebepleri, meydana geliş şekilleri ve kökeni üzerine pek çok araştırmacı inceleme yapmıştır. Bunun neticesinde literatürde saldırganlık davranışıyla alakalı çok fazla kuramsal açıklamaya denk gelmek mümkündür. En dikkat çekici olanlarsa sosyal öğrenme, engellenme saldırganlık kuramı, biyolojik yaklaşım, etiyolojik yaklaşım kuramıdır.

Araştırmacılar saldırgan davranış teorisini incelerken temelinde birbirinden iki ayrı farklı görüşün çevresinde toplanmışlardır.

İlki; insanlardaki saldırganlığın sebebini açıklayan en eski görüş, insan doğasında doğuştan var olmasına ilişkindir. Sigmund Freud bu görüşün en ciddi savunucusudur. 1920 senesinin ardından Freud yazmış olduğu “*Haz İlkesinin Ötesine*” adlı kitabında ikili içgüdü kuramı içinde, saldırganlık ile alakalı görüşlerini açıklamaktadır (Esentürk, 2014).

İkincisiyse; Saldırganlığın öğrenme ile yaşantılar neticesinde ortaya konulan ve sonrasında kazanılan bir davranış olduğu görüşüdür. Saldırganlık davranışını pekiştirmede öğrenme kuramları sosyal öğrenme ile engellenme kuramlarıyla ele almaktadır (Köksal, 1991).

Bu araştırmada saldırganlıkla alakalı kuramlar aşağıda sıralanmıştır.

- İçgüdü Kuramları

İnsanoğlu hayatını sürdürmek amacıyla değişik davranış kalıpları içine girip, bazı amaçlara yönelmektedir. İnsanların temel ihtiyaçlarını karşılaması amacıyla belirli amaçlara yönlendiren iç uyarılara güdü ismi verilmektedir. Doğuştan içgüdü var olup, kalıplaşmış ve öğrenilmemiş davranışları meydana getiren iç güdülerdir.

İnsanlarda görülen içgüdü kuramları saldırganlık davranışlarını, yaratılıştan gelmekte olan içgüdülerin aksamasından ortaya çıktığını belirtmektedir (Dervent, 2007). Saldırgan davranışı Sigmund Freud içgüdüsel biçimde meydana geldiğinin, Konrad Lorenz ise hayvanların davranışlarından yola çıkıp saldırganlığın içgüdüsel şekilde olduğunu belirtmektedir. İki psikanalizcinin görüşleri kıyaslanacak olur ise; Lorenz bu varsayımın biyolojik bakımdan savunulmaz nitelikte olduğunu dile getirmekteyken, Freud yıkıcı bir içgüdüün varlığını savunmaktadır. Freud’un kuramındaki içgüdü tamamen ölüme

hizmet ederken, Lorenz'in kuramında ise saldırganlık güdüsü yaşama hizmet etmektedir. Freud'a bakıldığında insanlarda olan saldırgan davranışların sebebi, bilinçaltına bastırılan ve itilmiş ölüm içgüdüleri dış dünyaya yönlendirilerek tatmin edilmektedir. Lorenz'se saldırganlığın bütün başka organizmalarda olan kavga etme içgüdüsünden doğduğunu belirtmektedir. Saldırganlık ona göre içgüdünün yaratmış olduğu enerjinin boşaltılmasıdır. Neticede iki kuramcı da saldırgan davranışların iç dürtülerle ortaya çıktığını savunmaktadır.

İçgüdü kuramlarının başlığı altında Biyoloji Kuramları, Etiyolojik Kuram ve Psikoanalitik Kurama değinilmektedir.

2.2.2. Saldırganlık Çeşitleri

Saldırganlık ile alakalı literatür tarandığında saldırganlık davranışının değişik biçimlerde gruplandırıldığı görülmektedir. Saldırgan davranış oluşmasına ve ifade ediliş şeklinde etkili olan etmen bakımından çok fazla türülülük göstermesinden dolayı saldırganın bilişsel süreçleri ve davranışın içeriği temel alınarak bir gruplandırma gerçekleştirilmiştir. Hayvan ve insan davranışlarını içine alan bu gruplama planı yapılmamış, kontrolsüzce gelişen; dürtüsel olan ve düşmanca saldırganlık şeklinde iki başlıkta yer almaktadır (Babcock, Costa, Green ve Eckhardt, 2004). Genel gruplandırmalar arasında saldırganlık çeşitleri; planlı-plansız, sözel-fiziksel, dolaylı, özgeci, izin verilmiş, kendine yönelik, düşmanca, etken ve edilgen, sosyal rol şeklinde saldırganlık kendini göstermektedir (Oral ve Atamer, 2004; Korkut, 2003).

Gerçekleştirilme biçimine bağlı olarak saldırganlık davranışı dolaylı ve doğrudan saldırganlık şeklinde ikiye ayrılmaktadır.

Doğrudan Saldırganlık; Fiziksel biçimde zarar göstermeden ve direkt sözel saldırganlık çeşidi olup, birebir olmaktadır (Gülây, 2008).

Dolaylı Saldırganlık; Feshbach (1969), hedefte olan kişinin psikolojisine ve yakın ilişkilerine zarar göstermeyi amaç edinen davranışı "*dolaylı saldırganlık*" şeklinde tanımlamıştır. Çağımızda "ilişkisel saldırganlık" şeklinde bilinmekte olan dolaylı saldırganlık çeşidinin, kızlarda erkeklere göre daha çok görüldüğü bilinmektedir (Crick ve Grotpeter, 1995). İlişkisel saldırganlık incitmeyi ve yok etmeyi gösteren saldırganlık çeşididir (Baş ve Kabasakal, 2010). Dolaylı olan saldırganlık ile benzeyen tarafları olan

başka çeşitse sosyal saldırganlıktır. Sosyal saldırganlık çeşidi, hedefte olan kişinin direkt sosyal statüsüne, özgüvenine, yönelerek, negatif beden dilini veya yüz ifadelerini göstermektedir. Bu üç saldırganlık çeşidinin ortak özelliği, hedefte olan kişinin yakın ilişkilerini ve sosyal statüsünü zedeleyerek onun üstünde psikolojik baskı kurmaktadır. Değişik taraflarına bakılacak olursa dolaylı saldırganlık çeşidinde zarar gösterecek davranışlar açıkça ortaya koyulmadıkları için saldırgan olan kişinin kimliği belli değildir. İlişkisel saldırganlık çeşidindeyse risk ön planda olmasıyla davranış çok daha açık biçimde ortaya konulmaktadır. Sosyal saldırganlık çeşidindeyse davranış hem doğrudan hem de dolaylı olmaktadır (Gülay, 2008).

Saldırgan davranışın altında bulunan nedenlere bakılarak amaçlı ve tepkisel saldırganlık şeklinde ikiye ayırım göstermektedir. Dodge ve Coie arayıcılığıyla ortaya konan ve en çok kabul görmekte olan gruplamadır.

Amaçlı (proaktif) saldırganlık; sosyal öğrenme modelinden Kuramsal temelini almış olup, amaçlı ve kasıtlı bir ödülün beklentisi bakımından kontrol altında olan kasıtlı davranış şekilleridir (Crick ve Dodge, 1996).

Tepkisel (reaktif) saldırganlık; engellenme-saldırganlık kuramından kuramsal temelini almış olup, engellenmeye karşı çıkan savunmacı öfkeli bir davranış şeklidir.

Saldırganlığın amacına göre saldırgan davranış araçsal ile düşmanca saldırganlık şeklinde ikiye ayrılmıştır (Berkowitz, 1993).

Araçsal Saldırganlık; kişisel ihtiyaçları karşılama ya da bir amaca ulaşmanın temel alındığı, öfke veya düşmanlık barındırmayan saldırganlık çeşididir (Aronson vd., 2005; Baş ve Kabasakal, 2010).

Düşmanca Saldırganlık; kişinin zarar verme ile öfke duygularıyla onu tahrik edene dair davranış şeklidir.

Bushman ve Anderson (2002) araçsal ve düşmanca saldırganlığı daha detaylı şekilde incelemiştir, her iki saldırganlığında birtakım değişiklikler olduğunu belirtmiştir. Bunlar;

“1. Saldırganlık davranışın asıl hedefi; Düşmanca saldırganlık davranışının asıl hedefi zarar vermek iken, araçsal saldırganlık davranışının asıl hedefi ise zarar vermek değildir.

2. Öfkenin varlığı; Düşmanca saldırganlık daima öfke odaklıyken, araçsal saldırganlık ise öfke odaklı değildir.

3. *Düşünme ve planlama içermesi; Düşmanca saldırganlık, plansız ve diirtüsel olarak nitelendirilirken, araçsal saldırganlık ise planlı ve soğukkanlı bir saldırganlık olarak nitelendirilmektedir (Bushman ve Anderson, 2002)."*

Fromm (1995) saldırganlığın yaşamda kalmaya yönelik bir yanının bulunduğunun altını çizerek, saldırganlığı yıkıcı ve savunucu saldırganlık şeklinde iki sınıfa ayırmıştır.

Yıkıcı saldırganlık; yalnızca insana özgü olarak, yıkıcı ve kırılcılığı içine alan, hiçbir hedefte olmayan yoğun bir saldırganlık çeşididir (Aytekin, 2015).

Savunucu saldırganlık; bütün canlılarda ortak olan, tehdit altında hissedilince meydana gelen kalıtımsal bir davranıştır.

Freedmann, Sears ve Carlsmith (2003) bakıldığında özgeci, düşmanca ve izin verilmiş saldırganlık olarak üç çeşit saldırganlık davranışı mevcuttur.

İzin Verilmiş Saldırganlık; toplumdaki kabul görmese de meşru olan saldırganca davranış biçimidir. Tacize uğrayan bir kişinin kendini savunmak için karşında olan bireye saldırması gibi davranışlar örnek şekilde verilebilir.

Özgeci Saldırganlık; toplumda kabul gören saldırganlık çeşididir. Suça bulaşmış bireye polisin yakalaması bu çeşit örnek şekilde verilebilmektedir.

Düşmanca Saldırganlık; toplumda kabul görmeyen, onayı olmamış, asıl amacı zarar vermek olan düşmanca saldırganlık, kişinin kendini hedefe karşı geliştirdiği düşmanca duygular neticesinde meydana gelen saldırganlık çeşididir (Berkowitz, 1978).

Hasta ve Güler (2013) tarafından saldırganlığı atılgan, edilgen ve yıkıcı şeklinde üç çeşide sınıflandırmıştır.

Atılganlık; Bostan ve Kılıcılıgil'e (2008) bakıldığında bireyin başka kişilerin haklarını gasp eden kendi haklarını savunmasıdır. Genellikle saldırganlık şeklinde incelenmese de bazı hallerde saldırganlık şeklinde incelenmektedir (Hasta ve Güler, 2013). Atılganlık ve saldırganlık arasındaki farkları ele alacak olur isek, atılganlıkta karşında olan kişiye her çeşit davranış saygı çerçevesinde olmaktadır. Fakat saldırganlıkta başka bireylere saygı gösterilmeden haklara bakılmadan, şiddet davranışı sergilenmektedir (Kabak, 2009).

Buss (1961) saldırganlık davranışlarını Tablo 2'deki gibi gruplandırmıştır.

Tablo 2. Buss'a bakılarak saldırgan davranışların gruplandırılması

| AKTİF | | PASİF | | | |
|----------|--|--|---------------------------------------|---|-----------------------------|
| Dolaylı | | Doğrudan | | Dolaylı | Doğrudan |
| Sözel | Arkasından yalan- yanlış konuşmak | Hakarete bulunmak | | Doğru Bulmamak | Konuşmamayı tercih etmek |
| Fiziksel | Hedefi incitici şakalarda bulunmak | Hedefi incitici şakalarda bulunmak | Üzerine düşen vazifeyi yapmamak | Başka birinin yoluna engel koymak | |

(Kaynak: Akt. Bruss, 1973)

Tablo 2'de görüleceği gibi Bruss (1961) bakıldığında saldırganlık davranışı sözel ya da fiziksel olarak, aktif ya da pasif, dolaylı veya doğrudan şeklinde olmaktadır (Kılıç, 2019).

Fiziksel ya da Sözel Boyutu; fiziksel saldırganlıkta bir eylem bulunmaktadır. Isırmak, vurmak, çekiştirmek, baskı yapmak, ittirmek ile diğer davranışlar fiziksel saldırganlığa örnek verilebilmektedir. Sözel saldırganlıktaysa eylem bulunmadan, sözlü iletişim yolu ile psikolojik şekilde karşısındaki bireye zarar vermek amaçlanmıştır (Berkowitz, 1987; Berkowitz, 1990).

Pasif ya da Aktif Boyutu; aktif ya da pasif boyut, engelleme ile acı çektirmeyi içine almaktadır. Aktif saldırganlıkta somut bir eylem mevcuttur. Saldırganlığın bu biçimde, düşmanlık duygusu ortaya çıkararak saldırgan davranışlar da bulunan kişinin acı çekmesini sağlamaktadır. Pasif saldırganlıkta ise fiilen zarar verme amacı ortaya çıkmamaktadır ve kişinin hedeflerine ulaşmasını engellemesi mevcuttur. Yardıma gereksinimi olan biri ile ilgilenmemek pasif saldırganlığa örnek şekilde verilebilmektedir (Kabak, 2009).

Doğrudan veya Dolaylı Boyutu; bu boyut, saldırının kişiye dolaylı veya doğrudan şekilde yapılmasını içine almaktadır. Doğrudan saldırganlık, karşıdaki kişinin öfkelenmesine neden olabilecek zararlı eylemlerin doğrudan ona gönderilmesi neticesinde ortaya çıkan saldırganlık çeşididir. Bu saldırganlık çeşidi sözle ya da fiziksel saldırganlık olarak önümüze çıkabilmektedir. Dolaylı saldırganlıkta, kişinin kendi kimliğini gizleyerek zarar verme arzusuna dair, birisi arayıcılığıyla dolaylı şekilde yaptığı eylemlerdir. Örnek olarak ondan hoşlanmayan kişilerle iş birliği yapmak, birey aleyhinde söylentiler çıkarmak gibi eylemler mevcuttur (Lagerspetz, Björkqvist ve Peltonen, 1988).

Genellikle hayvanlar saldırganlığı aktif bir biçimde doğrudan ve fiziksel şekilde göstermekte, insanlarsa çok daha dolaylı ve pasif bir biçimde dışa vurmaktadırlar (Buss, 1961).

Saldırgan davranış, oluşmasına ve ifade ediliş şekline etken olan etmenler bakımından çok çeşitli bulunmakla beraber, bu çalışmada saldırganlık davranışı “fiziksel ve özel saldırganlık”, “öfke”, “Sözel ve Sözel Olmayan Saldırganlık” ve “düşmanca saldırganlık” şeklinde dört başlıkta incelenmiştir.

2.2.2.1. Öfke

İnsanda bulunan öfke, saldırganlık davranışının temelinde olan çok doğal bir duygudur. Tam anlamı ile saldırganlık, öfkenin meydana gelmesi ile oluşmaktadır (Markovitz, 1973). Öfke ve saldırganlık davranışı arasında olan değişikliklere göre, öfke duygu evresinde kalmakta saldırganlıksa bir davranış şeklinde meydana gelmektedir (Mıçoğulları, 2018). İnsanların iletişimini öfke duygusu kötü yönde etki altına alarak çatışmaya ve kızgınlığa yol açmakta, bu durumda saldırganlık davranışına sebep göstermektedir (Riches, 1986). Genel olarak kötü neticeler ortaya koyan öfkenin, bireyi koruyucu ve harekete geçirici etkisi de mevcuttur. Bu durum öfkenin canlıların hayatlarını devam ettirebilmeleri için aniden karar vererek, riskli hallerde kendilerini korumalarında ciddi bir yere sahiptir. Yani öfkenin işi; gelecek olan ani bir saldırıya karşı organizmayı uyarıp her an hazır durumda tutmaktadır. Bu sayede kişinin saldırıya karşı koyup, olayları anlık şekilde kendi kontrolünde tutmasıdır.

Buss ve Perry saldırganlığın duygusal özelliğini öfke oluşturmakta, saldırganlık davranışına hazırlanmayı ve fiziksel uyarılmayı kapsadığını belirtmişlerdir (Felsten ve Hill, 1999).

2.2.2.2. Fiziksel saldırganlık

Fiziksel saldırganlık, “fiziksel olarak bireyin kendisine ve/veya başka bir varlığa zarar verme, acı çektirme amacıyla bedensel yolla veya bir alet vasıtasıyla saldırganlık eyleminde” olmasıdır (Kula, 2008). Weilburger (2009), fiziksel olan saldırganlık davranışını aşağıdaki maddelerde vermektedir:

“• Herhangi bir nesne fırlatmak

- *İtiklemek*
- *Tekme ve yumruk atmak*
- *Silahlı ve bıçaklı tehdit*
- *Bir nesne ile vurmak*
- *Defalarca vurmak*
- *Boğazlamak”*

İnsanlar, bebeklik ve çocukluk dönemlerinde fiziksel saldırganlığı daha fazla uygularlarken, konuşmayı öğrenmeye başlamaları ile sözel saldırganlığı çok daha yoğun kullanmaya başlamaktadırlar (Tremblay, 2000). Fiziksel olan saldırganlık davranışında kişinin bunu hedefteki bireye direkt gösterebileceği gibi, fiziksel ama doğrudan olmayan bir şekilde de verebilmektedir. Kişinin kendine hakaret eden bir kişiye vurması fiziksel ile doğrudan olana; o bireye vurma yerine evinin camını kırmasıysa fiziksel ve doğrudan olmayan saldırganlık davranışına örnek teşkil etmektedir. Fiziksel saldırganlık, bütün saldırganlık çeşitleri arasında en önemlisi olarak bilinmektedir (Tremblay, 2000). Öğretmenler, anne babalar, mahkemeler sözel saldırganlık ile karşılaştırıldığında fiziksel saldırganlığa daha önemli cezalar verdikleri bilinmektedir (Tremblay, 2000).

2.2.2.3. Sözel ve sözel olmayan saldırganlık

Sözel Saldırganlık; kişinin hedefinde olan bireye dil yolu ile saldırganlıkta bulunmasıdır. Kişi sözel saldırganlık davranışında bulunurken bunu hedefte olan bireye doğrudan yapabileceği gibi, sözel ve dolaylı yoldan yapabilmektedir. Kişinin kendine hakaret eden bireye bağırması sözel ve doğrudan; onunla dalga geçmek, arkasından konuşarak aleyhinde söylenti çıkarmak ya da taklidini yapmak ise sözel ve doğrudan olmayan saldırgan davranışa örnek şekilde verilebilmektedir (Berkowitz, 1990).

Sözel Olmayan Saldırganlık; kişinin hedefte olan bireye beden diliyle tepki vermesidir. Örnek olarak; hedefte olan bireye gözlerini devirerek bakmak, onu dışlamak, saçlarını savurmak, gibi mimik ve jest ile yapılan davranış şekilleridir (Berkowitz, 1993).

Buss ve Perry tarafından sözel, fiziksel ile dolaylı saldırganlık çeşitlerinin saldırganlığın davranışsal olan bileşenini temsil ettiği ve diğerlerine zarar vermeyi amaçladığını belirtmiştir (Felsten ve Hill, 1999).

2.2.2.4. Düşmanca saldırganlık

Saldırgan davranış sürekli hedefe dair değildir, birtakım hallerde düşmanca olan duygularla da meydana gelebilmektedir. Hedefte olan saldırganlıkta amaç saldırgan davranışı göstererek amaca ulaşmaya çalışmaktır (Geçtan, 1993). Düşmanca olan davranış çeşidi sembolik ya da sözlü bir anlam taşımakta ve duygusal şekilde karşıdaki bireyi yıpratmaya daırdır. İstenmeyen hallere karşı gösterilen duygusal tepkileri içine aldığında duygusal saldırganlık şeklinde de tanımı yapılabilmektedir (Hermann, 2006).

Düşmanca Saldırganlığın başlıca olan çeşitleri şu şekildedir:

“• *Başkalarını küçümsemek ve kendini övmek*

• *Kasıtlı olarak idarecilere doğru olmayan bilgiler vermek*

• *Biri geldiği zaman bulunduğu ortamı terk etmek*

• *Sözlü olarak cinsel tacizde bulunmak, küfretmek*

• *Haksız yere birini suçlamak*

• *Dik-dik bakmak*

• *Fikirlerine önem vermemek ve küçümsemek*

• *Konuşmayı tartışmaya dönüştürmek*

• *Uygun olmayan hareketlerde bulunmak*

• *Kişi üzerinde baskı oluşturmak*

• *Kişinin sözünü yanlış bir üslupla kesmek*

• *Alay etmek (Karaca, 2007).”*

Diğer saldırganlık çeşitlerinden daha çok görülen bu saldırganlık çeşidi, genellikle kişinin tahrik edildiği ve aşağılandığı hallerde meydana gelmektedir (Abay ve Tuğlu, 2000).

Buss ve Perry tarafından düşmanca saldırganlığın haksızlık ve acımasızlık duygularını içine aldığı ve saldırganlığın bilişsel süreçlerini ifade etmektedir (Felsten ve Hill, 1999).

2.2.3. Saldırganlığın Ortaya Çıkmasındaki Nedenler

Saldırganlık davranışlarının oluşmasında pek çok etmen etkilidir. Saldırganlık davranışına etki eden etmenler zekâ ile yakın çevre (aile, okul, akran, ekonomik ve kültürel çevre grubu), kişilik nitelikleri şeklinde gruplandırılmaktadır (Yıldız, 2004).

Sosyal Çevre; kişinin yakın çevresinin (aile, okul, ekonomik çevre, akran grubu) yeterli iletişim ortamında bulunulmaması, elverişli olmaması ve negatif öğrenme tecrübelerine sahip olmaması ciddi tehlike etmenleri şeklinde bilinmektedir.

Kültürel Çevre; kültürel çevrenin içinde doğal afetler, iç karışıklıklar ve savaşlar, sosyal rejim, kitle iletişim araçları, meslekler, sanayileşmenin hızlanması, din, aile, gelenek ve görenekler, göç gibi faktörler sıralanabilmektedir.

Kişilik Özellikleri; psikopati, şizofreni, paranoid bozukluklar, saldırganlık davranışına dair bireysel yatkınlık ve anti-sosyal kişilik niteliği sergilemek.

Zekâ; zekâ düzeyinin düşüklük göstermesi halinde, muhakeme, idrak, algı bozukluklarının görülmesi durumudur.

Saldırganlık davranışına etki edebileceği düşünülen birtakım etmenler aşağıda detaylı bir biçimde verilmektedir.

-Kültürel Çevre ile Saldırganlık

Kültürel çevrede doğal afetler, iç karışıklıklar ve savaşlar, sosyal rejim, kitle iletişim araçları, meslekler, sanayileşmenin hızlanması, aile, din, gelenek ve görenekler, göç toplumların yapısında ciddi farklılıkların oluşmasına sebebiyet vermektedir. Bu farklılıklara uyum gösterilememesi saldırgan yönelimleri arttırmaktadır (Balcıoğlu, 2000). Düzensiz kentleşme ile hızlı sanayileşme neticesinde gelir dağılımında eşitsizlik, işsizlik, gelenek ve göreneklerin sarsılması, köyden kente göçler, özel olarak çocuk ile genç nüfusun artması şiddete olan eğilimi fazlalaştırarak toplumsal problemler yaratmaktadır (Yörükoğlu, 2007). Toplumsal yaşamımızda gelenek ve görenek, şiddet ile saldırganlık üstünde etkilere sahiptir. Örnek olarak kan davalarını bazı alt kültürler desteklemektedir. Mal sahiplerine, sömürüldüğünü düşünen kişiler saldırılabilmektedir (Balcıoğlu, 2000). Gelişimi az ve gelişmekte olan ülkelerde gelir dağılımındaki dengesizliklerden ve kişi başına düşenin gelirin az olmasından ötürü toplumsal uyum

bozular, kızgınlık, öfke, saldırganlık ile çatışma davranışlarının artmasına sebep olmaktadır (Kılıçcı, 1992; Köknel, 2000).

-Sosyal Çevre

Kişinin içerisinde olduğu yakın çevre, saldırganlık davranışının ortaya çıkmasına sebep olacak çoğu unsuru içinde bulundurmaktadır (Arıcak, 1999). Özel olarak akran grupları, öğretmen, okul, aile, sosyal çevre ve başka çevresel uyarıcılar o bireyin saldırgan davranış gösterme şeklini büyük oranda belli etmektedir. Bu etmenlerin birleşimi de kişinin saldırgan yönelimlerini tetikleyebilmektedir.

-Aileye İlişkin Faktörler

Saldırgan davranışın meydana gelmesinde etkili olacak en ciddi çevresel etmenlerden biri de ailedir. Sosyal hayatın devamının ilk evrede yer alan aile etmeninin bireyin manevi değerlerinin gelişmesinde, davranışlarının biçimlenmesindeki etki son derece ciddidir (Yalçın, 2009). Çocukların en temel psikolojik gereksinimi olan sevgiyi ailelerinde karşılaması çok önemlidir. Çocuklar bir gruba dahil olma gerek aile dışında gerek aile içinde güvende olma, saygı duyulma gibi bazı sosyal gereksinimlerinin karşılanmasında öğretici ve destekleyici şekilde uygun bir ortam vermektedir. Böyle bir ortamda büyüyen çocuklar hem kendi başına hem de aileye bağlı olarak bağımsız bir şekilde kendini ifade fırsatını bulmaktadırlar (Kılıç, 2014).

Aile, çocuğun kendisine model olarak olumlu davranış ve tutumlarını kazandığı ortam şeklinde görülmekte, bazı hallerde negatif durumların zedeleyici olduğu görülmektedir (Özmen, 2004). Aile içerisinde ortaya çıkan şiddet ile saldırganlık yaşantıları, çocuğa örseleyici ve zarar verici yaşantılar içinde değerlendirilebilmektedir. Çocuğun rastgele bir durum karşısında saldırgan davranış göstermesi ve bu halin ebeveynler tarafından desteklenmesi, ödüllendirilmesi çocuğun saldırganlığı kişilik özelliğinin bir parçası haline getirmesine neden olabilmektedir (Yörükoğlu, 2014). Bu sebeple ebeveyn tutumları ve ergenlerin saldırganlık davranışı arasındaki ilişki dikkate alınmalıdır (Yalçın, 2009).

Saldırgan davranış gelişimi çocukta, anne ile babanın ilişkisi, çocuğun büyüdüğü aile ortamı, yetiştirme tarzları, anne ile babanın çocuğa göstermiş olduğu tutum, çocuğun yaşı, cinsiyeti, disiplin ve ceza uygulamaları, kardeş sayısı, sosyoekonomik durumu, ailenin eğitim durumu gibi etmenlere bağlı şekilde gelişmektedir (Karaca, 2007). Bunun yanında;

alkol ve uyuşturucu madde bağımlılıkları, nörolojik, genetik ile biyolojik özellikler, stres, yetişkinin çocukluk döneminde istismar edilmiş olması gibi faktörlerin etki gösterdiği bilinmektedir (Özmen, 2004). Aynı zamanda ölüm, boşanma veya terk edilme, sevgi yetersizliği gibi sebeplerle ailenin dağılması kişinin duygusal açıdan zarar görmesi de saldırganlığa sebep olacak etmenlerin içindedir (Yörüköğlu, 1992).

Saldırganlık davranışının çocukta meydana gelmesinde anne ile babanın yanlış tutumları başta gelmektedir. Yavuzer (1991) aşırı baskıcı ve otoriter, dengesiz, tutarsız ebeveyn tutumlarına sahip olan ailelerde büyüyen çocukların daha çok saldırgan davranışlar ortaya koyduklarını göstermiştir. Bunun yanında, anne ile babanın aşırı korumacı tutumu ya da aşırı düşkünlüğü karşısında, çocukta öz denetimin zayıf olması neticesinde saldırgan davranışlar ortaya çıkabilmektedir (Şahan, 2007). Bunun gibi hallerde çocuklar anne ile babaya bağımlı duruma gelerek kendilerine güvenleri azaltmaktadır. Kendi kendine çocukta bir şeyleri başaramamaktan korkarak, saldırgan davranışlar içine girebilirler (Yalçın, 2009). Çetinkaya ve Hatipoğlu (2010), ergenlerin büyüdüğü ortamda saldırganlık seviyesinin yüksek olmasının, okul ortamına yansarak ve ergende saldırganlık davranışlarını arttırdığını söylemişlerdir.

-Okul

Kişinin aile ortamının ardından girmiş olduğu ilk sosyal çevre okuldur. Kişinin ailede başlayan eğitim süreci değişerek yeni bir boyuta geçmiştir. Bu ortam içerisinde kişi değer yargıları, beceri, tutum ve bilgi geliştirerek yolunu sürdürecektir (Öztürk vd., 2015).

Okul kişinin toplumun bir parçası haline gelmesini sağlayan onun yasal olmayan eğilimlerinin önüne geçmektedir. Bununla birlikte kişiye sorumluluk duygusu aşılayıp, sosyokültürel değerleri daha doğru ve daha hızlı bir biçimde benimsemelerini destekleyecektir (Kızmaz, 2006). Öğrencinin okulda geçirmiş olduğu sürelerde öğretmenlerin ona karşı tutumu, okuldaki arkadaş çevresi ve okul yöneticilerinin tutumları bireyin tüm ihtiyaçlarını kazanmasında çok önem içermektedir.

Okulda öğrencilerin kazandıkları deneyimler onlarda kötü veya iyi bazı davranış farklılıklarına sebep olmaktadır. Saldırgan davranışların okulda artış göstermesinin asıl nedeni davranış bozukluğu olan okul idarecilerinin ve öğrencilerin disiplini sağlayamamasından kaynaklanmaktadır. Genellikle davranış bozukluğu olan öğrencilerde problemlili ailesi olan çocukların olduğu bilinmektedir (Öztürk vd., 2015).

Tezcan'a (1996) göre okulda yapılan saldırganlık ve şiddet olaylarının sebepleri; disiplinsizlik, yetersiz aktivite olanakları, yoksulluk, sosyal medya, arkadaş sorunları ve öğretmenlerin sert tavırları olarak bilinmektedir. Bu sıralanan nedenler öğrencilerde eşyalara zarar vermek, tehdit, kendisine ya da başkasına zarar verici davranışlarda bulunmak, lakap takmak ve küfür gibi bazı saldırgan durumlara neden olmaktadır.

Moeller (2001) göre okulda görülen saldırganlığı aşağıda yer aldığı şekilde sınıflandırmıştır.

“1. Düşük Seviyede Saldırganlık; Uygun olmayan kelimeler kullanmak, olumsuz içerikli kelimelerden oluşan duvar yazıları karalamak, karşıdakini itmek, dürtmek.

2. Vandalizm; Moeller (2001), vandalizmi okulda kullanılan mal ve malzemelere zarar verme şeklinde nitelendirmiştir.

3. Gözdağı; Bir öğrencinin diğer bir öğrenciye gözdağı vermesidir.

4. Fiziksel Saldırganlık; Okulda yaşanan saldırganlık olaylarını içeren durumdur.”

Okul bağlamında yapılmış araştırmalar ele alındığında, öğrencinin diğer öğrenciler ile ve okul personelleri ile olan bağlantısına odaklanılarak, okul güvenliğine dair incelemelerde güvenli bir okul tanımı yapılmıştır. Güvenli bir okulun nitelikleri arasında öğrencilerin sorunları ile okul idarecilerinin ilgilenmeleri, okul idaresi ve aile arasında anlaşmanın olması, okul ortamının güvenli olması ile okul tarafından düzenlenen sosyal etkinliklere katılımının yüksek olması gibi detaylar yer almaktadır. Düşük seviyedeki okul bağlılığının, saldırganlık ile şiddet davranışlarının önde gelen bir etmen olduğu söylenmiştir (Tüzün ve Sayar, 2006; İnanç vd., 2004).

Bunun yanında yapılmış olan çalışmalarda, öğrencinin akademik başarısına okuldaki saldırganlık davranışının, etki edebileceği ifade edilmiştir (Rollin vd., 2003).

- Akran İlişkileri

Ergenlik döneminde saldırganlık davranışı ile alakalı olacağı düşünülen bir diğer faktör, akran ilişkileridir. Kişinin sosyal uyum kazanabilmesi için arkadaş gruplarına katılması ve arkadaşlık ilişkileri kurması gereklidir. Kişilere bu ilişkiler yeni davranış ile beceri örüntüleri edinmeleri için uyum ortam sağlamakta, kişinin sorumluluk duygusu kazanmasına yardımcı olmaktadır. Kişinin içinde olduğu arkadaş çevresi ile arkadaş çevresinde iletişimi, bireyin sosyal çevredeki yerinin belli olmasında etkilidir. Özel olarak

ergenlik zamanındaki kişiler aile üyelerinden daha fazla akranlarıyla vakit geçirirler (Steinberg, 2007). Akran ilişkileri ergenler için değişik rollerin denemesinin yapıldığı bir yer sunmakta ve korunaklı aile ortamından çıkarak özgür şekilde yetişkin yaşamına geçişi için çok önem içermektedir (Erikson, 1968). Ergen kendini akran grubu içinde ailesinin denetleyiciliğinden uzak, kendi kararlarını verebilen, arkadaşları ile ortak bir şeyleri paylaşabilen bir kişi şeklinde algılayabilmektedir. Bireyin kendine olan güven duyguları bu gruplar sayesinde gelişim göstermekte ve çekingenlik duygusu azalmaktadır. Bu sayede kişiler sosyal ortama uyum göstermekte sorun yaşamamaktadır. Bunun yanında, kişiye akran grupları negatif getirileri de bulunmaktadır. Birtakım kişiler sağlıklı aile ortamında yetişmelerine karşın, saldırgan davranışları arkadaşlarını örnek alarak geliştirebilmektedir (Aral vd., 2004). Kişinin akran grubu içinde bu negatif deneyimleri yaşaması ve daima davranış şekline getirmesi olasıdır. Bu durumda ebeveynlerin ergen olan kişiyle etkileşimleri ve kazandırdıkları güven ilişkisi önemli olmaktadır (İnanç vd., 2004). Bazı hallerde de akran gurubu içinde desteklenme ile benimsenme gereksinimi olan, arkadaşlık ilişkileri yeterli olmayan çocukların, psiko-sosyal durumda rahatsız olma yönelimi göstermektedir (Aral vd., 2004). Bunlar içerisinde okulda olan şiddet ve saldırganlık, psikopatoloji ve başarısızlık faktörleri sayılabilmektedir (Çetin vd., 2003).

Çoğu araştırma akran ilişkilerini de ele almış akranları veya arkadaş çevresi tarafından kabul edilmeyen çocuklar başka çocuklara göre daha çok saldırgan davranış göstermekte olduğu neticesine varılmıştır (Loeber ve Hay, 1997; Hortaçsu, 2003).

Bu sebeple ergenlerde saldırganlığın nedeninin anlaşılabilmesi amacıyla arkadaşlık ilişkilerinin de incelenmesi önem içermektedir.

- Çevresel Uyarıcılar

Kişilerde Çevresel uyarıcıların saldırganlık davranışını meydana getirmesinde etki gösterebileceği çoğu çalışmada yer almıştır. Kişiyi saldırganlığa yönlendiren bu uyarıcılar içinde hoş karşılanmayacak derecedeki yüksek ses, gürültü, hava kirliliği, sıcaklık, uyuşturucu, alkol, kalabalık, kötü kokulu ortamlar gibi maddelerin kullanıldığı ortamlar bulunmaktadır. Bu etmenlerin birleşmesi insanlarda saldırgan yönelimlerin ortaya konulmasını sağlamaktadır.

Yapılmış çalışmalarda, çalıştıkları yerlerde hoş karşılanmayacakları seviyede gürültü olan kişilerin, bu çeşit gürültüye maruz kalmayan kişilere göre daha çok şiddet

yöneliminde oldukları ispat edilmiştir. Çok fazla sıcaklığın da anti sosyal davranışları çoğaltmada etkisi, gürültünün sıkıcı ile engellenmeye karşı hoşgörüyü azaltıcı etki gösterdiğinden saldırganlık davranışını harekete geçirdiği söylenmektedir (Berkowitz, 1993). Bunun yanında, yapılmış çalışmalarda sigara tüketilen yerde kişilerin, temiz olan havadaki kişilere göre daha çok saldırgan harekette buldukları söylenmektedir (Berkowitz, 1982; Tuzgöl, 1998). Ayrıyeten günlük yaşamda kişinin karşılaştığı sorunlar, sorumlu olunan işi yapmama, trafik gibi faktörler de saldırgan davranışların ortaya çıkmasına sebep olmaktadır (Hokansan, 1970; Arıca, 1995). Bu nedenlerin dışında eroin, kokain, marihuana, alkol ve diğer maddelerin saldırganlık davranışı ile alakalı olabileceği ifade edilmektedir. Yapılan çalışmalarda bu maddelerin içerisinde en detaylı incelenen, alkol maddesidir. Çalışma neticelerine bakıldığında alkol kullanımıyla sarhoş olan kişilerin daha büyük seviyede saldırgan davranışlar gösterdikleri görülmektedir (M. Ş. Şahin, 2003). Ayrıyeten uyuşturucu gibi zararlı olan maddelerin kullanılması da kişilerde saldırganlığı harekete geçirdiği görülmektedir (Ankay, 1998).

- Kitle İletişim Araçları

Çağımızda çokğu bilim insanı içinde olduğumuz yüzyılı teknoloji ve iletişim senesi şeklinde tanımlamaktadır. Teknolojik gelişmelerin artmasıyla bazı farklılıkların kitle iletişim araçlarında yapılmasına sebep olmaktadır (Dilber, 2014). Hayatımıza her geçen gün biraz daha giren kitle iletişim araçları toplumlara şekil vererek, yeni yaşam modellerini toplumda oluşturmaktadırlar. Toplum etkisi içine alan bu araçlarla kişilerin davranışlarında, tutum ve inançlarında etki gösteren bir güce dönüşümü gözlemlenmektedir. Dünyanın birçok ülkesinde kitle iletişim araçları yolu ile yayınlanan programların genç ve çocuklara öfke, saldırganlık, şiddet modellerini göstererek kişilerdeki saldırganlık dürtülerini geliştirdiği gözlemlenmektedir (Dilber, 2014).

Kitle iletişim araçlarını örneklendirecek olur isek; radyo, sinema, televizyon gibi görsel işitsel araçlar; broşürler, dergiler, gazeteler, kitaplar gibi basılı araçlar olarak sıralanabilmektedir (Nalçaoğlu, 2003).

-Televizyon ve Saldırganlık

Çağımızda üstünde çok durulan ve tartışılan bir başka konu televizyon ile saldırganlık davranışı arasındaki bağlantıdır. Televizyonda yer alan şiddet içeriklerine bağlı şekilde kişilerde artış gösteren saldırgan davranışlara yönelim genellikle bakıldığında

Bandura'nın sosyal öğrenme kuramını vermektedir. Kurama bakıldığında, kişi televizyonda seyrettiği saldırganlık davranışları gösteren karakterleri izleyerek, bu davranış şekillerini içselleştirip davranışa dönüştürmeyi öğrenebilmektedir (Mutlu, 2005). Bilinen bu bulgulara göre çocuklar üzerinde televizyon izlemenin saldırganlık davranışını arttırıcı etkileri olduğu görülmektedir. Toplumun sahip olduğu sosyal değerleri televizyon etki altına alarak sosyal davranışlara biçim vermektedir. Yani kişilerin gösterdikleri sosyal davranışına televizyon referans olmaktadır (Önür, 2001). Sürekli şekilde medyada şiddet içerikli yayınların gösterilmesi, kişilerde duygusal tepkiyi azaltıp duyarsızlığa sebep olabilmektedir. Televizyonun bütün bu nitelikleri ele alındığında, onu seyreden bireylere zaten biliyor oldukları saldırgan eylemleri hatırlatarak bu davranışlara yenilerinin eklenmesini sağlamaktadır (Dönmez, 1994).

Literatüre bakıldığında televizyonda verilen saldırganlık içeriği olan programların izlenmesiyle saldırganlık arasında direkt bir bağlantı bulunmaktadır. Bu ilişkiyi ele alan araştırmacılardan bir tanesi olan Çetinkaya (1991), saldırganlığı olan video oyunlarından yola çıkıp yapmış olduğu deneysel bir çalışmada, bu çeşit içeriklerin çocuklarda görülebilen saldırganlık davranışına olan etkilerini göstermiştir. Çalışma bulgularına göre, bu çeşit içerikleri izleyen çocukların saldırganlık seviyelerinin hem kâğıt kalem kullanarak hem de video oyun oynayan çocuklara göre daha çok olduğu gözlemlenmiştir.

Bunun yanında, birtakım araştırmacılara bakıldığında içeriğinde şiddet olan televizyon programların seyreden çocukların daha çok saldırgan davranışlar ortaya koyduğu söylenirken, bazı araştırmalar ise daha fazla saldırgan yönelimli çocukların şiddet dozu yüksek olan programları seçtikleri ifade edilmektedir (Doğan Güçüz vd., 2004).

-İnternet ve Saldırganlık

Kişileri etkileyip onların saldırgan davranışlarının çoğalmasına neden olacak diğer bir kitle iletişim aracı da çağımızda çok aktif kullanılan internet ve bilgisayardır. Bilgisayar ile internet gitgide günlük hayatımızın vazgeçilmeyen bir faktörü haline gelmiş, gençler ile çocuklar sosyal yaşamdan gitgide koparmaktadır. Her geçen gün İnternet kullanımının artması ve yasak olmadan istenen her çeşit bilgiyi kolay bir şekilde ulaşılması pozitif gelişmelerin yanında birtakım negatif neticelerin meydana gelmesinde sebep olmaktadır (Turan, 2008). İnternet ortamında zamanının büyük bölümünü geçiren kişilerin sosyal ilişkilerini zayıflamış olduğu gözlemlenmektedir. İnternet gençleri, ergenleri ve hatta

çocukları pornografik siteler, bilgisayar oyunları ile kumar oyunları yolu ile negatif şekilde etkileyip saldırganlığa ve şiddete yönlendirmektedir.

Gençler ve çocuklar bu oyunlardan daha fazla etki aldıkları için, oyunda yer alan karakterlerin davranışlarını kendilerine model alarak sosyal hayatlarına aktarmaktadırlar. Gençler özel olarak ergenliğin getirdiği çalkantılı zamanlarda internetin negatif etkilerini aldıklarından normal zamana kıyasla daha çok etki aldıkları gözlemlenmektedir (Eroğlu, 2009).

Bireye Özgü Faktörler

Kişilik Özellikleri

Saldırganlık davranışı ve kişilik özellikleri arasında olan bağlantı ele alındığında, saldırgan tutumlar ortaya koyan kişilerin birtakım belli kişilik özelliklerinin var olduğu görülmektedir (Karaca, 2007). Kişiyi, kişilik özellikleri diğer kişilerden ayıran bireye özgü davranışları içinde olan ve davranışsal etkilere tepkilerinin nasıl olacağını ön görmeye yarayan yapılarıdır.

Yaşadığı toplum tarafından insanoğlu sürekli kabul görülme istemektedir. Toplumda kabul görülme amacıyla toplumsal değer yargılara uyum göstererek hayatını sürdürmektedir. Ancak kişi sahip olduğu kişilik özelliklerinden ötürü sürekli toplumsal kurallara bağlı kalıp yaşamını sürdüremez. Bazı zamanlarda toplumun onay göstermeyeceği saldırgan davranışlar gösterebilmektedir (Kaya, 2009). Saldırgan kişilik özelliği olan kişilerin dürtülerinin önüne geçemeyen, toplumsal yaşamın değer yargılarını önemsemeyen bir yapısı olduğu gözlenmektedir. Literatür analizi yapıldığında saldırganlık davranışına başvuran bireylerin kişisel özellikleri ile kişilik özellikleri aşağıda yer aldığı şekilde belirlenmiştir;

“• *Saldırı araçlarını kolaylıkla elde ederler,*

- *Şiddet içeren eylemleri izlemekten zevk duyarlar,*
- *Merhametsizdirler,*
- *Otoriteye karşıdırlar,*
- *Daima öfke ve düşmanlık duygusu içerisindeyler,*
- *Zarar verme amaçları oldukça yüksek seviyededir,*

- *Mutlaka düşündükleri biri vardır,*
- *Korkusuzca tehditte bulunabilirler,*
- *Somut bir davranış planına sahiptirler (Karaca, 2007).”*

Kalıtım

Kişinin genetik şekilde sahip olduğu birtakım nitelikleri, onun bazı saldırgan davranışlara çok daha yatkın olmasına sebep olmaktadır (Yalçın, 2016).

İnsanlarda görülmekte olan saldırganlık davranışlarına etki eden kalıtımsal niteliklere örnek gösterecek olur isek; öğrenme güçlüğü, dikkat eksikliği ve hiperaktivite, düşük zekâ seviyesi, anti-sosyal davranışlar gibi verilebilmektedir (Balcıoğlu, 2000).

Cinsiyet

Saldırgan davranışlarda cinsiyete göre değişiklikler olabilmektedir. Kültürel ve sosyal değerlerle biyolojik etmenler göz önüne alınarak analiz edildiğinde, kadınların erkeklere göre daha az saldırganlık davranışına yatkınlık gösterdiği ve daha az saldırıya uğradıkları gözlemlenmektedir (Erden, 2007).

Doğuştan gelen erkeklerde iki tür saldırgan tutum arasında en belirgin davranış şeklinden bir tanesidir. Erkeklerde agresif davranışlar daha çok gözlemlenirken, kadınlardaysa önemli şiddetin dışavurumu az rastlanmaktadır. Şiddet davranışının dışavurumunun kadınlarda, erkeklere göre çok daha az görülmesinin sebebi frontal olgunlaşmanın ve sözel becerilerin kadınlarda çok daha önce başlaması gibi biyolojik koruma mekanizmaları ileri sürülmektedir (Harris, 1996).

Bunun yanında, saldırganlığın cinsiyete bakıldığında farklılaşmasının başka sebebi de sosyalleşme zamanında erkek ile kız çocuklarının karşı tarafa değişik tepkiler vermesidir (Tuzgöl, 1998).

Yaş

Saldırganlık davranışına etki eden başka etmenlerden bir tanesi de çocukların yaşıdır. Kişinin gelişmesinde her yaş kendine özgü etkiler göstermektedir. Kişideki saldırganlık davranışı, içerisinde olduğu yaşa bakarak farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Dil gelişimlerine bağlı olarak küçük yaştaki çocuklar, doğal sayılan bir saldırganlık zamanı geçirirler. Çocukluk zamanında görülen bu saldırganlık davranışları; otorite, beklenti ve

isteklerine karşı meydana gelen bir engellenmenin neticesinde oluşmaktadır. Çocuk çevresi ile iletişimini fiziksel saldırganlık yolu ile kurarak, isteklerini başka çocuklara saldırarak göstermektedir. Çocuklarda görülmekte olan bu saldırgan yönelimler nesnelere kırarak, öfke nöbetleri geçirerek, parçalayarak, ağlayarak, çılgınlık atarak kendilerini göstermektedirler (Liu, 2009). Bunun yanında erken çocukluk döneminde görülen saldırgan tutum; genellikle anne ile babanın tepki biçiminde gözlemlenmektedir (Greydanus vd., 1992).

Küçük yaşta çocuklarda belirli bir yaş aralığında görülmekte olan saldırgan tutumlar normal olarak görülse de tedbir alınmadığı zaman çocuğun ilerleyen yaşlarında sosyal yaşamına negatif etkileri olacaktır. Yapılmış çalışmalarda bu neticeleri göstermektedir. Bu çalışmalar erken çocukluk zamanındaki saldırgan davranışların hayatın sonraki zamanlarında da sürdüğü ve ergenlik zamanında daha önemli bir durum aldığı görülmektedir (Sami, 2018). Bu halde de gençlik zamanında suç işleme ve başka davranış durumlarına, alkol kullanımına, düşük meslek statüsüne ve anti sosyal davranışlara sebep olabileceği düşünülmektedir (Çelik, 2006).

Ergenlik döneminde görülmekte olan saldırganlık, okuldan kaçmak, çete üyeleriyle beraber hırsızlık yapmak ve bir çeteye katılmak gibi yasallığı bulunmayan davranışlar olarak meydana gelmektedir (Lopez ve Emmer, 2002). Ergenlik döneminde ve devam eden senelerde görülmekte olan saldırgan tutum, kötü söz gibi yazılı ile sözel davranışlar, karikatür olarak karşımıza çıkmaktadır (Aydın, 2004).

Yetişkinlik döneminde görülmekte olan saldırganlık, ergenlik ile çocukluk zamanındaki saldırgan davranışlardan farklıdır. Bu zamanda görülen saldırgan davranışlar tecavüz ve cinayet, gasp ve hırsızlık gibi davranışlar şeklinde karşımıza çıkmaktadır (Raine, 1993).

2.2.5. Ergenlik Döneminde Saldırganlık Davranışı

İnsan yaşamında her döneminin ayrı bir önemi bulunmaktadır. Fakat ergenlik çağı toplumsal, psikolojik ve biyolojik bakımdan ayrı bir yeri vardır. Vücutta olan kilo boy artışıyla işleyiş ve yapıların olgunlaşması gibi fiziksel olan değişimler ile beraber özel olarak beyin kimyasında ve hormonal ortama çıkan farklılıklar neticesinde ergenlerde pek çok farklılıklar gözlemlenmektedir. Ergenlik çağındaki değişim ile beraber kişilerin çevresi, arkadaşlık ve aileyle ilişkilerinin etkilendiği gözlemlenmektedir. Aile bireyleri

ile yaşanan çatışmalar nedeniyle ergenler ailesinden uzaklaşıp, arkadaşlık ilişkileri daha ciddi duruma gelmektedir.

Ergenlik çağında; yoğun duygusal değişimlerin olması ve fiziksel güçteki artışın kontrol edilemeyişi ile bu zaman saldırganlığa en elverişli zaman olarak sayılmaktadır (Abalı, 2006). Bu dönemde ortaya çıkan saldırganlık ve şiddet davranışı daha fazla aile içerisinde, sosyal ve okul alanında olurken, bu durum bireyin içinde olduğu çevre ile bazı problemler yaşamasına sebep olabilmektedir. Bu durum şiddete başvuran ve şiddete maruz kalan ergenin kişilik gelişimi üstünde negatif etkiler oluşturmaktadır (Loeber ve Stouthamer-Loeber, 1986).

Ergenlik zamanında başvurulmuş saldırganlık davranışı bir kişiye zarar vermeye veya bir nesneyi tahrip etmeye dairdir. Bu zamandaki saldırganlık içeren davranışlar, kişinin tek başına gerçekleştirdiği saldırganlıktan daha çok başka arkadaşlarıyla birlikte hırsızlık yapmak veya bir çeteye katılmak gibi toplum içinde hoş karşılanmayan davranışlarda bulunan yasa dışı oluşumlara dahil olmayı ele almaktadır (Lopez ve Emmer, 2002).

Fisher (1996), ergenlerin fiziksel istismara maruz kalması depresyon, okul performansının düşmesi veya öğrenme problemleri, geri çekilme, anormal korkular, inkâr ya da olayın yeniden anlatılması takıntısı, davranışsal ve duygusal problemler, düşünmeden hareket etme, temel becerilerde zorluk ya da temel becerileri sürdürme sorunları, kavgaya eğilim, zorbalık, okuldan kaçma gibi travmanın ardından stres belirtileri görülebileceğini iddia etmektedir.

Jean'e (1997) bakıldığında, saldırgan davranışlar ortaya koyan ergenler saldırgan davranışlar da bulunmayan ergenlere kıyasla, daha çok reddedilme ve başarısız olmayla yüzleşmekte, kişilerarası ilişkilerinde yeterli olamama durumu meydana gelmektedir.

Alikaşifoğlu vd. (2004) bakıldığında, lise öğrencileri ile yapılmış olan çalışmalarda, son bir senelik zamanda en az bir kavga olayına karışmış lise öğrencilerinin yüzdesinin %42, okulda silah kullanıp zorbalık gösterenleri yüzdesinin %7, okul sınırları içinde silah bulunduranların yüzdesinin de %8 olduğunu ortaya çıkarmıştır.

Türkiye'de 15 ile 18 yaş aralığında iki yüz otuz beş hükümlü olan ergen kişinin analiz edildiği bir çalışmada, ergenlerin büyük kısmının fiziksel şiddet nedeni ile hüküm giydiği ve %66'sında yinelenen suçlar olduğu ve bu iki yüz otuz beş hükümlü ergenin %79' unda çocukluk çağlarında yoğun şekilde fiziksel şiddete uğradıkları görülmüştür.

Erkek ve kız ergenlerle yapılmış çalışmada, erkeklerin daha proaktif ve reaktif saldırgan davranışlarda oldukları gözlemlenmiştir (Aydın, 2004; Calvete vd., 2014).

Ergenlerde görülen saldırganlık ve şiddet davranışı, içerisinde oldukları zaman içinde ve gelecekte meydana gelecek neticelerden ötürü kaygı uyandırıcıdır. Çünkü zamanın gençleri, yarının yetişkin bireyleri olacağından ülkenin refahının artması, ergenlerin ruhen ve bedenen sağlıklı yetişmesiyle mümkün olacaktır.

3. ŞİDDET VE ŞİDDET İÇERİKLİ DİJİTAL OYUNLAR

Bu bölüm içerisinde şiddet ile şiddet içerikli dijital oyunlar detaylı bir şekilde ele alınacaktır.

3.1. Şiddet

3.1.1. Şiddetin Tanımı

İnsanoğlunun var olduğu her yerde şiddet hep olmuştur. Cezalandırma, korkutma, öldürme, eziyet, sindirme ve baskı gibi tüm toplumda seviye seviye değişiklikler gösterse de günlük yaşamın bir kısmında yaşamın bir parçası olma halini hep korumaktadır (Keleş ve Ünsal, 1982).

Turizmin, kitle iletişim araçlarının, ticaretin, sanatın, savaşın, kısa olarak insan yaşamını dolaylı ve doğrudan alakadar eden bütün bu kültürel değerlerin gelişmesinden öncesinde her coğrafya ile her insan topluluğunda “şiddet” kavramı değişik şekilde tanımlanmıştır. Çağımızda benze ya da aynı kültürel farklılıkları olan toplumlarda “şiddet” kavramının gerek içerdiği duygu gerek ise anlamı açısından ciddi değişiklikleri içine aldığı gözlemlenmektedir (Büker, 1999).

Genellikle şiddet kavramı sert ve kaba davranışları, aşırı duyguyu ifade ederken, özeldyse saldırgan davranışı, yok eden, yıkan, silahlı, taşlı, sopalı eylemleri içeren saldırıları topluma veya kişiye zarar veren eylemler, beden gücünün kötüye kullanılması şeklinde temsili olmaktadır (Köknel, 2000).

Dodson şiddeti; “*öfke veya düşmanlık duygusunun yoğun ve hasar verici*” bir şekilde tanımlar iken, Lore ve Schultz şiddeti; “*hayatta kalmak maksadıyla kullanılan savunma mekanizması*” şeklinde tanımını yapmaktadır (Turam, 1996; Lore ve Schultz, 1996).

Şiddet, karşılıklı bağlar alanında taraflardan birkaçı veya biri arayıcılığıyla dolaylı veya doğrudan şekilde insanların manevi, ahlaki ve bedensel bütünlüğüne, kültürel değerlerine, mallarına zarar verecek şekilde davranmasıdır (Michaud,1991).

Psikiyatristlere bakıldığında şiddet, derin olan bir mahrumiyet duygusuna karşılık meydana gelen tepkisel bir davranış şeklidir. Psikiyatrlar, önlemenin neticesi olan doyumsuzluğun saldırganlık ile şiddet çıkardığını söylemektedir (Kışlalı, 1974).

Birtakım bilim insanları cinsellik ile şiddetin bağlantılı birtakım olaylardan olabileceğini öne sürmektedirler. Televizyonda ve toplumda görülmekte olan şiddet olaylarının birçoğu bilinçaltında olan cinsel baskının dışa vurması ile ortaya çıkmasıdır. Bu derece şiddetin yaygınlık göstermesinin toplumsal yapımız ile ilgili olmasının yanında toplumsal olan hastalıklarımızın da bir belirtisini göstermektedir (Berger, 1991).

Saldırganlık ve şiddetin değişik olgular gibi değerlendiriliyor olmasına rağmen, bu iki olgunun birbirlerinden bağımsız kavramlar olmadıklarını ifade etmektedirler. Şiddet ona göre, insanlarda doğal bir biçimde var olan saldırganlık yöneliminin toplumsal veya kişisel boyutta, diğerlerine zararı olacak şekilde dışa vurulmasıdır. Saldırganlık duygusunun neticesi şeklinde şiddet, meydana gelen diğerlerine zararı olan davranışlar şeklinde tanımlanabilmektedir (Worchel, 2000).

Köknel'e (2000) bakıldığında temel gıda ve ihtiyaçlara ulaşım zorluğu, geçim sıkıntısının varlığı, ekonomik sıkıntılar, gelir dağılımının eşit olmaması, çarpık kentleşme gibi bireylerin engellenmeye dayanabilme güçleri yetersizse bu bireylerin saldırganlık ile öfke düzeyler artış gösterebilmektedir. Bu sayede bireylerin kendilerini sosyal yaşamdan soyutlamaya, yasa dışı yollar ile gelir elde etmeye, yaşanmış olan öfke ile düş kırıklığının tesiriyle şiddet davranışlarına başvurabilmektedir.

Üst benliğin ortaya koyduğu kaygı ile korkunun karşıdaki bireyin benliğini koruma amacıyla şiddet davranışlarına başvurmaktadır. Üst benlik ne derece baskın, sert ile katı olur ise saldırgan davranış da o derece meydana kolay bir şekilde çıkar ve şiddetli olabilir. Gençler ile çocuklar üst benliklerinin ortaya çıkmasında etkili olabilen anne ile babalarla beraber gayet genel saldırgan davranışlarını diğer kişiler ile nesnelere yöneltmektedirler. Anne ile baba otoritesinden kurtulunca, kanun ve düzene uyum sağlayamayan insan grupları ortaya çıkar. Kötücül insanların doğuştan; yok etme, yıkma, yakma gibi içgüdüsel varlıklarından söz edilmektedir (Yavuz vd., 2000).

Turam'a (1996) bakıldığında şiddet davranışı ve şiddet duygusu birbirlerinden değişik tanımlanmaktadır. Onun bakış açısına göre, bir oyuncak yüzünden iki çocuğun birbirlerine vurması ile yetişkinlerin birbirini öldürmesi aynı minvaldedir. İkisi de şiddet olayıdır. Şiddet duygusu ve şiddet hareketi arasında ciddi bir değişiklik bulunmaktadır. Bu değişiklik şiddet duygusunun önlenemez olduğunu ama kontrol edilebilir olduğunu

söylemektedir. Saldırganlığın davranışa dönüşmemesi şartıyla, bireyde şiddet duygusunun varolması doğal olarak kabul edilmektedir.

Saldırganlık ve şiddet kavramları genel olarak aynı anlamda kullanılsa da arasındaki fark genellikle tartışma durumundadır. Şiddet; saldırganlığın, düşmanlık, öfke, nefret gibi duyguların çok daha etkinlik kazanması denilebilir (Polat, 2001).

Saldırganlığı ele alan kuramlar şiddeti, doğuştan gelen veya sonradan kazanılan bir güdü ya da dürtüsel bir mekanizma olarak açıklar. Köknel'e (2000) bakıldığında saldırganlık bütün canlılarda var olan ve hayatlarını sürdürmeleri için gerekli temel dürtülerden biridir.

Saldırganlık ve şiddet davranışlarının yoğun olarak gözlemlendiği bireylerde intihar vakalarıyla yoğun olarak karşılaşmaktadır. İntihar kişinin kendisine yönelttiği bir şiddettir. Şiddet yönelimi olan saldırgan kişiler intihar davranışı amacıyla bir tehlike sınıfı oluşturmaktadırlar (Lore ve Schultz, 1996).

Kendilerini yaralama eyleminde olan ve yaşları yaklaşık on yedi olan bir ergen grubunun, kendilerini yaralama eyleminde olmayanlara göre hayat doyumu, intihar ile depresyon ihtimali seviyelerini değişik bulmuştur. Kendilerini yaralama eyleminde olanlar içerisinde intihar girişiminde olanların yüzdesi %48,4 iken kendilerini yaralama eyleminde olmayanların intihar girişim yüzdesi %12,4 şeklinde olduğu görülmüştür (Demirel, 2003).

“Dünya sağlık örgütü” şiddeti niteliklerine bakarak üçe ayırmaktadır. Bunlar; *kendi kendine yönelik şiddet, kişiler arası şiddet, toplu şiddet.*” (Krug , 2002).

Kendi kendine yönelik şiddet, kişinin kendisine kötü muamelede bulunması ve kişinin öz kıyım davranışında bulunması şeklinde ikiye ayırmaktadır.

Kişiler arası şiddetse, aile içerisinde veya mahrem bireyler arasında olan şiddettir. Birincisi çocuklara dair kötü muameleyi içine alırken, ikincisiyse yabancılar tarafından cinsel saldırı veya tecavüz gibi davranışları içermektedir. Toplu şiddet; ekonomik, politik ve sosyal olarak farklı sınıflara ayırılmaktadır. Diğer şiddet türlerinden farklı olarak çoğu zaman devlet veya toplulukların katıldığı çeşitten şiddettir.

3.1.2. Şiddetin Türleri

Şiddeti “geniş” ve “dar” anlamda gruplandırmak mümkündür. “Geniş” anlamda insan üstündeki fiziksel ve ruhsal etkileri direkt ölçülemeyen, dolaylı biçimde hissedilen psikolojik şiddeti ifade ederken “dar” anlamda şiddet, literatürde yer alan fiziksel şiddet şeklinde ifade edilebilir (Alem, 2008).

3.1.2.1. Duygusal şiddet

Günlük yaşamda en sık karşılaşılan şiddet tipidir. Duygusal şiddetin temelinde psikolojik travma bulunmaktadır. Genelde bu travma çocuklarda, yaşlı insanlarda, kadınlarda yüksek miktarda tahribat oluşturmaktadır. Duygusal şiddeti başka şiddet türlerinden ayıran iki nitelik vardır. Bunlardan birincisi somut bir bulgu olmamasına karşın, cinsel ve fiziksel şiddet olduğusu, tek başına olabileceği gibi başka şiddet türleri ile beraber de olabileceğidir. Örnek olarak cinsel ya da fiziksel saldırıya maruz kalan mağdur aynı zamanda duygusal şiddette yaşamıştır (Polat, 2016).

3.1.2.2. Fiziksel şiddet

Fiziksel şiddet en sık rastlanan ve etkileri çok daha kolay belli olan şiddet türüdür. Saldırgan şiddet şeklinde literatürde tanımlanmaktadır. Fiziksel bir güç kullanıp, istismara uğrayan mağdurun sağlığına negatif etki eden, bir alet aracılığıyla veya bir alet olmadan tekmeleme, yakma, fırlatma, vurma neticesi kişide önemli fiziksel zarara sebep olan, vücutta iz bırakan yaralanmaların var olduğu, ölüm ile neticelenebilen şiddet içeriği olan davranışlardır (Polat, 2001).

3.1.2.3. Siber şiddet

Yirmi birinci yüzyılın teknolojik gelişim ve değişim çağı olması sebebi ile teknoloji günlük yaşamda vazgeçilmezlerin arasında yer almaktadır. İnternet alanında yaşanan gelişmeler toplum düzeninde köklü değişimlere sebep olmuştur. Sosyal paylaşım siteleriyle şekillenen iletişim, uygulamalar aracılığıyla yapılan sanal alışverişler ve fiziki arkadaşlık yerine dijital oyunlarda kurulan sanal arkadaşlıklar toplumda değişen başlıca alanlardır. Bireyler dijital kameralar, kişisel bilgisayarlar, cep telefonu sayesinde kolaylık ile bilgiye erişebilmektedir. Ayrıca fotoğraf ve video paylaşım siteleri, internet blogları, sohbet odaları, e-mail, SMS, MSN gibi elektronik haberleşme araçları yaygın olarak

kullanılmaktadır. Siber saldırganlık olarak ifade edebileceğimiz belli başlı davranışlar; iftira mesajları, müstehcen taciz mesajları veya sosyal paylaşım sitelerinde bu bilgilerin yayılması, kurbanı rahatsız edici içeriği olan mesajların telefonla gönderilmesidir (Polat, 2016).

Siber şiddet davranışı önemli ölçüde sosyal, psikolojik ve duygusal şekilde zarar verebilmektedir. Bu tür suçların hukuksal bakımdan değerlendirilerek, gerekli cezai işlemin uygulanması gerekmektedir (Kurt, 2005).

3.1.2.4. Cinsel şiddet

Yıkıcı ve zorlayıcı cinsel eylemlerin olduğu şiddet çeşidine cinsel şiddet denmektedir. Saldırganın hedefi sadece mağdurun cinsel anlamda taciz etmek değil, ona boyun eğdirme, zarar verme, zorlama, utandırma ve kontrol etme gibi tutumları yönlendirme isteğidir (Polat, 2016).

Polat'a (2016) bakıldığında cinsel saldırı bir cinsiyet ayrımı bulunmadan her yaşa dair işlenmekte olan bir suçtur. Mağdurlar fiziksel veya zihinsel yetersizliği olan kişiler, yaşlılar, kadınlar, çocuklar olmakla beraber herkeştir. Dünyada üç sınıf cinsel saldırının karakteristik niteliği araştırılmaktadır. Bunlar; cinsel saldırı türleri, saldırıya maruz kalan mağdurları ve saldırganın tipolojisini inceleyen üç değişik başlıkta değerlendirilmektedir.

3.1.2.5. Ekonomik şiddet

Polat'a (2016) bakıldığında ekonomik şiddet; kişinin ekonomik şekilde özgürlüğünün olmamasının yanı sıra ayrıyeten ekonomik kaynakların kişinin üstünde bir risk ve kontrol aracı şeklinde kullanılıyor olmasıdır.

Aynı zamanda ekonomik şiddet, devlet şiddeti ile birlikte de meydana gelmektedir. Yetersiz sosyal güvenlik olanakları, işsizlik düzeyi, yüksek enflasyon oranı ekonomik şiddet şeklinde ele alınmaktadır. Düşük düzey ücretler, kronik enflasyon, hayat kalitesinde düşüş gösterdiği ve tehdit oluşturması sebebiyle saldırganlık ve şiddete sebep olmaktadır (İşiker, 2011).

3.1.3. Şiddeti Etkileyen Unsurlar

Tüm toplumların kendilerine özgü şiddet tanımları bulunmakta ve neredeyse hepsinde şiddet olgusu varlık göstermektedir (Kocadaş vd., 2010). Toplumların kendilerine dair toplumsal anlayışı, kültür yapısı, kendine has kurallarının oluşu şiddeti şekillendirmektedir. Birçok bileşenin neticesinde şiddet oluşmaktadır. Albanese (2001) bakıldığında çağımızda iki unsur insan davranışını motive etmektedir. Bunlardan birincisi klasik olan ekoldür ve bunda insan davranışlarının özgür iradenin bir ürünü olduğu ve rasyonel olduğunu savunmaktadır. Başka bir görüş ise pozitivist olan ekoldür. Bundaya insan davranışlarını dışsal ve içsel etmenler yönlendirmektedir. Bu ekole destek gösterenler davranışları sosyolojik, psikolojik ve biyolojik şekilde değerlendirilmektedir (İl, 2001).

3.1.3.1. Toplumsal unsurlar

Tek bir tanımla toplumsal bir olgu olan şiddet açıklanamamaktadır. Toplumsal, ekonomik ve psikolojik boyutlar ve şiddet olaylarının birlikte ele alınması gerekmektedir. Bugün şiddetin kalıtımsal olduğu açıklaması geçerliliğini yitirmiştir ve şiddet toplumsal bir problemdir ve çevresel etmenlerden kaynaklanarak ortaya çıkar (Tezcan, 1996).

Sosyalleşme kuramı açısından incelendiğinde, şiddetin sosyalleşme sürecinde, toplumsal gelişim aşamasında ortaya çıktığı görülmektedir. Öncelerinde kültürel normların bir jenerasyondan ötekine aktarımı şeklinde kabul gören toplumsallaşma, şimdi ise insan olma evresinin tanımlanması şeklinde ortaya konmaktadır (Uluğtekin, 1991).

Zigler ve Child göre, sosyalleşme “*bireyin diğer insanlarla etkileşim yoluyla kendine özgü davranış ve deneyim örüntüleri geliştirdiği bir süreç*” şeklinde tanımlanmıştır (Uluğtekin, 1991).

Sosyal bilimler alanında sosyalleşme kuramını ortaya atan ilk kişi Emile Durkheim’dir. Sosyalleşme döneminde insan, tabii bir varlık durumundan çıkıp, diyalog kuran ve sosyal bir varlık olan birey haline almaktadır (Akyüz, 1991).

Hegel’in “*Tabiatta soyut insan yoktur*” sözü ve Aristo’nun “*insan sosyal bir varlıktır*” söylemlerinden yola çıkarak karşılıklı sosyal ilişkiler ve etkileşim ağı bulunan toplum kişiyi donatır ve kuşatır. Kişi ailede başlayan, okul çevresinde, arkadaş gruplarında ve

çalışma yaşamında devam eden bir sosyalleşme döneminden geçer. Toplumun sosyokültürel yapısı kişinin karakterini belirleyen önemli faktörlerdir (Bayhan, 1997).

Çevre ve biyolojik kalıtım kadar en az sosyalleşme de çocukların gelişmesinde etkilidir. Toplumun inançları, beklentileri, alışkanlıkları karakterinin oluşmasında ciddi bir rol oynamaktadır. Çocukların başka kişiler ile olan ilişkileri çocukların davranışının temellerini oluşturmaktadır (Hunt, 1972).

Psikologlar ve sosyologlara bakıldığında kişilik gelişimi ve değerlerin aktarımında; medya, okul, akran grubu ve aile önemli olan dört etmendir. Özellikle medya gençler ve çocukların sosyalleşmesinde, toplum ile kültürün ortak olan görüşlerinin aktarımında ve sürdürülmesinde ciddi bir yere sahiptir. Sosyalleşme aracı olan okul ve aile çocukların sosyalleşmesini pozitif şekilde desteklemekte, öte taraftan medya ve akran grupları daima pozitif şekilde destek göstermez. Bu sebepten ötürü sosyalleşme dönemi hem toplum hem de birey için zorlu bir dönemdir. Birbirlerinden farklı iki değer uyum göstermesi özel olarak da kişinin topluma uyum göstermesi gereklidir. Aksi takdirde kişi toplumdan ayrı, tek başına yaşamını sürdüremez. Öte yandan toplum bazı bireyler olmasa da varlığını sürdürür, kendine uyum gösteren bireyler bulur (Kocadaş vd., 2010).

3.1.3.2. Bireysel unsurlar

Kişiliklerin oluşumu ve gelişmesi esnasında ortaya çıkan kimlik arayışı, gençlik döneminin en ciddi niteliğidir. Bu dönemde kişinin içerisinde olduğu çevrede, toplumda, ailede tutum ve davranışlarını, inançlarını, düşüncelerini, duygularını, amacını belli etmeye çalışmaktadır (Köknel, 2000). Aile içinde karasız tutum ve davranışlar ergenlik çağındaki bireyin kararsızlığını arttırmaktadır. Ergenlik çağındaki bireye sorumluluk ve görevlerin verilmemesi ergenleri farklı ortamlara yönlendirmektedir. Ebeveynlerin evliliklerinde yaşadığı sorunları ergenlik çağındaki bireye yansıtmaları, onun suçluluk duymasına ve çeşitli psikolojik problemler yaşamasına sebep olmaktadır (İçmeli, 1991).

Psikanalitik kuramına bakıldığında kişilik “*alt benlik (id), benlik (ego) ve üst benlik (süper ego)*” kısımlarından oluşur. Doğuştan gelen ve bedende varlık gösteren saldırganlık, cinsel güdüler, susuzluk, açlık gibi ilkel temel ihtiyaçlarının, dürtülerinin depolandığı yere alt benlik (id) denmektedir. Ayrıca haz ilkesine göre alt benlik çalışmakta ve alt benlikten gelen dürtüler benliği doyuma zorlamaktadır. Kural, yer ve

zaman tanımayan bu dürtüler tamamı ile bilinç dışıdır. Doğumun ardından eğitim yolu ile gelişen, dış dünyayla düzenlenen, bir rol üstlenen kişilik bölümüne benlik (ego) denmektedir. Alt benlikten gelen dürtüleri algılamakta ve bunların doyurulmasını sağlamaktadır. Benlik ruhsal grupta düzenleyici olan bir rol üstlenmektedir. Benlik kısmının bir parçasının ayrışması ile de üst benlik (süper ego) oluşmaktadır. İlk başta çocuklara acı veren her şey kötü, hoşuna giden her şeyse iyidir. Zaman içinde her doyum ile hazzın iyi olmadığı öğrenilmektedir. Üst benlikse toplumsal yasaklara ve kurallara uymayı istemektedir. Bu yasak ve kurallara uymayan kişide suçluluk, değersizlik, pişmanlık, utanç, kaygı ve korku duygularını oluşturmaktadır (Yörükoğlu, 1996).

İçmeli'ye (1991) bakıldığında ülkede 10 ile 13 yaşları aralığında biyolojik ve bedensel farklılıklar ile ergenlik dönemine giren birey, çoğunlukla bir yabancılaşma yaşıyordığı için yeni bir rol üstlenirken uyumsuzluğu da beraberinde getirir. İç salgı bezleri gencin duygularını ve ruhsal dengesini etki altına almaktadır. Bu nedenle ergenlerde kişilik değişimi ve davranış bozukluğu problemleri yaşanmaktadır.

Genellikle psikiyatristler şiddete dair davranış faktörlerini açıklamaya çalışırken önce kişinin karakter yapısını incelemeye yönelmektedirler. Winnicott'a bakıldığında, bireyi şiddet yönelimli eyleme yönlendiren etmenler; şiddet içerikli davranış şekilleri, yetersiz kalan ebeveyn, çocuk, aile ilişkisidir (Moses, 1996).

Köknel'a (2000) bakıldığında ruhsal dünyadaki çatışma nedeniyle, kişilik bozukluğu eylemi gösteren bireyle, yaşadıkları çevre ve toplumla sağlıklı bir bağlantı kuramazlar. Dürtülerinden, içgüdülerinden kaynaklanan eylemleri engelleyemez, bastıramaz ve denetleyemezler. Bu nedenle kişi insanlara, nesnelere ve doğaya dair saldırgan eylemler göstererek şiddet davranışında bulunabilmektedirler.

Kişilik bozukluğuna dair bulgu ve belirtiler çocukluk ve ergenlik döneminde meydana gelmektedir. Paranoid kişilik bozukluğu olan bireylerde aşırı suçlama ve saldırı, kuşku, alınganlık, kibir, bencillik, gurur gibi davranışlar gözlenmektedir. Bu tarz bireyler diğerlerine nefret ile kinle yaklaşır kolayca kızarak öfkelenmektedirler. Şizoid kişilik bozukluğu olan bireylerdeyse soğuk, ilgisiz, duygusal anlamda donuk ve içe dönüktürler. Bu bireyler içerisinde yaşadıkları toplumların ortak davranış şekillerini benimsemezler. Bu sebeple kaynağını dürtülerinden alan saldırgan eylemlerini bastıramaz ve durduk yere öfkelenirler (Balcıoğlu, 2001).

Dürtüyü savunan kuramcılar, birincil içgüdü olarak saldırganlığı savunanlar (Hortmann, Waelder, Kernberg) engellenme davranışı olarak saldırganlığı görenler (Stone, Glaser, Parens, McDevit, Stecher) olarak ikiye ayrılmaktadır. Freud gibi Saldırganlığı birincil içgüdü olarak görenler saldırganlığın doğuştan olduğunu fakat ölüm içgüdüsünden kaynaklanan saldırganlığı onaylamazlar. Glaser gibi saldırganlığı engelleme şeklinde kabul edenler dış tehditleri algılamak ve kendilerini bu risklere karşı koruma ihtiyacıyla bağlantılı hale getirmektedir. Saldırgan davranışın nedeni tehdidi ortadan kaldırarak kişiyi tehditten korumaya çalışmaktır (Kocadaş vd., 2010).

Şiddetin kaynaklarından bir tanesi de engellenmedir. Hem yetişkin hem de gençler engellendiklerinde şiddete başvurabilmektedirler. Çocuk çevresi ve evde şiddet olaylarını görerek, şiddet kullanmanın bir üstünlük olduğunu gözlemlediklerinde şiddet kullanımına hazır duruma gelmektedirler (Atabek, 1999).

3.1.3.3. Okul

Gençlerin topluma kazandırılmasında ve sosyalleşmesinde okul ciddi bir rol üstlenmektedir (Sandström, 1982). Gençler okulda akran grupları, öğretmenler ve temizlik personeli olmak üzere pek çok insanla etkileşim halindedirler. Okulun yapısal niteliği ve çevresel etmenler, gençlerin yaşadığı içsel problemlerin daha kolay ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Yani okulun yapısal niteliği gençlerin ailesiyle olan anlaşmazlıklarını yineleyip yeni bir kriz ortamının oluşmasına neden olabilmektedir (Duman, 2000).

Şiddet eğilimli çocuklarda görülen göstergeler; alkol ve madde kullanımı, hoşgörüsüz ve ön yargılı olma, öfkesini kontrol altında tutamama, resimlerinde ve yazılarında şiddeti konu alma, derslere ilgisizlik ve akademik başarısızlık, şiddetli reddedilme ve aşağılanma duygusu, içe kapanma, daima yalnız kalma ve terk edilme duygusu gibi etmenlerdir (Kepenekçi ve Özcan, 2002).

Kocadaş vd., (2010) bakıldığında okulda yer alan şiddetteki ciddi kavramlardan bir tanesi de akran zorbalığıdır. Literatürde gençlerin birbirlerine uyguladıkları eşit olmayan şiddete ise akran zorbalığı denilmektedir.

Bir davranışın zorbalık olması için aşağıda yer alan üç temel maddenin bulunması gereklidir. Bunlar (Olweus vd., 1999);

- “1. Bilinçli olarak zarar verme amacı taşıyan saldırgan davranışların olması,
2. Devamlılık özelliğini taşıyor olması,
3. Zorbacı ve mağdur arasında bir güç dengesizliğinin olmasıdır.”

Başka bir araştırmacıysa zorbalığı; bir grup ya da bir kişi tarafından, kendisini savunamayacak durumda olan, kendi çıkarları için mağdurlara karşı sosyal veya sözel anlamda acı veren ve süreklilik gösteren psikolojik, fiziksel saldırılardır (Pişkin, 2002).

Yapılan çalışmalar zorbalığı gerçekleştiren ergenlerin benlik algılarında zayıflık, başkalarının hayatlarında önemli bir yere sahip olmadıklarını düşünmeleri ve diğerleri tarafından sevilmediklerini, fiziksel duygusal ve sözel istismara uğradıklarını ortaya koymaktadır (Hunt, 1993).

Genellikle zorbalar sorunlarını güç kullanarak çözmeye çalışan ve kolay sinirlenen ergenlerdir. Zorba gençleri diğer saldırgan ergenlerden ayıran en ciddi nitelik kurbanlarını seçmeleridir. Bu tarz zorbalık davranışları gösteren erkekler fiziksel olarak atletik ve daha güçlü yapıdadırlar. Zorba kızlar fiziksel olarak güçsüz ve minyon yapıya sahiptirler. Çünkü kızlar sosyal ve sözel baskınlığı hedef alırken erkekler fiziksel baskınlığı hedef almaktadırlar (Kocadaş vd., 2010). İngiltere’de yapılmış bir çalışmaya bakıldığında genellikle zorbalığa maruz kalan öğrencilerin yüzdesi %22, kendilerine küfredilerek zorbalığa uğrayan öğrencilerin yüzdesi %30 fiziksel zorbalığa uğrayan öğrencilerin yüzdesiyse %36 şeklinde belirlenmektedir (Pediatric Alert, 1996).

Ülkemizde bu konuda lise öğrencilerinin üstünde yapılmış bir araştırmada, öğrencilerin %9 cinsel içerikli, %18 duygusal, %30 fiziksel ve %44 sözel içeriği olan zorbalığa uğradıkları tespit edilmiştir (Kepenekçi ve Çınkır, 2002). İlkokul 4. ve 5. sınıflarda yapılmış bir çalışmada zorbalık yüzdesinin %40 olarak bulunması ülkemizdeki okullarda zorbalığın kritik seviyelere ulaştığını göstermektedir (Kapıcı, 2004).

3.1.3.4. Kültür ve toplum

Tezcan’a (1996) bakıldığında şiddetin sebepleri başlığı altında yer alan çalışmalar şiddetin bir tek sebebe indirgenemeyeceğini ifade etmektedir. Gelişmekte olan toplumlarda kişinin kendini geliştirme hususlarında kısıtlı olanakları olması ile bu sayede

kişilerin kendi yaratıcılıklarının önüne geçmesi kişiyi kendini kanıtlaması amacıyla şiddete yöneltmektedir.

Kişi şiddeti aile ortamında yaşayıp, çevresinden ve medyadan görerek öğrenmektedir. Medyada yer alan şiddet unsurları, şiddete eğilimli bireyin yeni şiddet yöntem ve teknikleri öğretmekle birlikte bunlara nasıl ulaşabileceğini de gösteren ciddi bir kaynaktır. Rita ve Richard Atkinson bu olayı sosyal öğrenme kuramında şu şekilde açıklarlar. Saldırganlığın bir engellenme ya da içgüdü neticesinde dürtüsel bir olgu olmasını reddetmektedir. Tıpkı şiddet olgusu gibi saldırganlığın da taklit ve gözlem yoluyla öğrenilebildiğini, ne oranda pekiştirilirse ortaya çıkma ihtimalinin de o seviyede yüksek olacağını savunmaktadır (Büker ve Kıran, 1999).

Şiddete toplumda bulunan kültürel özellikler de sebep olmaktadır. Köknel'a (2000) bakıldığında “*delikanlılık*” ya da “*kabadayılık*” gibi toplum bulunan, birer erkeklik niteliği şeklinde sayılan kişilik özelliği durumundaki bu ifadeler saldırgan davranışları içinde barındırmaktadır. Ayrıca toplum arayıcılığıyla özümsemiş bu kalıplar genç ve çocuk tarafından örnek alınmış, içinde yer alan saldırgan ve şiddet davranışları kolaylıkla özümsemiş yinelenirken de bu öğrenme pekiştirilmektedir. Eğitim metodu şeklinde kullanılmakta olan baskı, korkutma, dayak da benzer etkiler göstermektedir. Ayrıca Köknel, bu gibi çalışmaların birer eğitim metodu şeklinde kullanıldığı yerlerde büyümüş gençlerin suç işleme oranlarının daha çok olduğuna da söylemektedir.

Toplum ya da kişilerin şiddeti, gücünün yettiği toplum veya bireylere uyguladığı bilinen bir gerçekliktir. Örneğin, bir ailede erkek eşine şiddet uygular, kadın öfkelerini çocuğundan çıkarır ve çocuk da gidip kediye tekme atar. Şiddete tepki gösterilmedikçe şiddetin önüne geçilemez ve şiddet çoğalarak artış gösterir. Doğru zamanda tedbir alınmazsa toplum içerisinde büyük problemler yaratması ihtimaldir (Hürriyet Gazetesi, 2002). İşsizliğin ve ekonomik yoksunluğun yaşandığı ortamda büyüyen gençlerin şiddetten uzak kalmaları zordur. Bu ortamda büyüyen gençlerin okul dışında imkanları azdır, yer aldıkları çevrenin bireylere vereceği iş olanakları kısıtlıdır. Parçalanmış ailelerin yoğunlukta olduğu ve böyle bir yoksulluğun oluşu, düzenli olmayan çevre, gençlerin şiddete yönelmesinde önemli bir tehlike etmenidir (Laufer ve Harel, 2003).

Bu sebeplerin dışında ateşli silahlara ulaşmanın kolaylığı şiddete yönelime etki eden başka bir önemli etmendir. “*Amerikan Psikologlar Birliği'nin*” Amerika’da yaptıkları

çalışmaya bakılarak iki yüz yetmiş bin öğrenci okula her gün silah götürmektedirler. Yine, genç kişilerin alkollü içeceklere de kolayca ulaşması toplum adına ciddi tehlike etmenini oluşturmaktadır (Bemak ve Keys, 2000).

3.1.3.5. Akranlar

Gençlerin sahip oldukları farklı alt kültür donanımları, gençlerin aralarında iletişim etkileşimin kurulmasını önlemektedir. Bu nedenle kişiler arasında iletişim kopukluğunun olması sebebiyle birbirlerini değişik toplumların gençleriymiş gibi algılamalarına neden olabilmektedir (Çelebi, 1990). Aynı toplumun ortak sosyal değerleri paylaşılabilir ve bu değerler medya, arkadaş çevresi, okul, aile gibi ortamlarda şekillenmektedir (Kocadaş vd., 2010).

Gençlik döneminde akran gruplarının ciddi bir yeri vardır. Çünkü gençler kendini kanıtlamak amacıyla arkadaşlık bağlarını ciddi bir kaynak olarak görmektedir. Gençler yetişkinlik zamanlarına doğru ilerledikçe akranlarının onayını almak istemektedirler. Bu sebeple toplumsallaşma sürecinde arkadaşlık ciddi bir faktördür (Çok, 1993).

Sosyal ilişkileri zayıf olan, dışlanan, okulda popüler olmayan gençler sapkın, anti sosyal eylemlerde bulunan, akran gruplarında olan gençler kadar şiddet eylemine eğilme konusunda tehlike grubundadır. Yaşlıları tarafından sevilmeyen, dışlanan gençler sapkın eylemleri bulunan akran gruplarınca onaylanırlar (Laufer ve Harel, 2003).

3.1.4. Şiddet ve Saldırganlık Arasındaki Farklar

Şiddet ile saldırganlığın bir kavram olarak ele alınması oldukça güçtür. Şiddet ile saldırganlık nerede başlamakta, nerede bitmekte, ne “*tam anlamıyla olmasa da*” şiddettir, ne “*basbayağı*” şiddettir şeklinde soruların cevapları topluma ve zamana bakıldığında, toplumun alt kültürlerine göre değişim gösterebilmektedir. Bu tanımlamayı yapmak isteyen her deney, bilimsel ve sosyal bir tanımlamadan çok ahlaki bir sınır çizmektedir. Üçüncü şekilde şiddet, çoğu alanda egemenliği sebebiyle birçok disiplin arayıcılığıyla değişik şekillerde analiz edilmektedir (Arkonaç, 1999). Şiddet kelimesinin karşılığını felsefe sözlüğü yalnızca nicelik şeklinde vermekte ve saldırganlık manasında tanımını yapamamaktadır.

İlk olarak niyet şiddet ve saldırganlık kavramları için temel etmenddir. Ayrım, hedeflenen neticede ve alakalı davranışın yoğunluğunda bulunmaktadır. Anderson ve Bushman'ın

(2001), ifade ettiđi gibi, Őiddetin asıl hedefi zarar vermektir. Örneđin, bir bireyi kasıtlı Őekilde öldürme, saldırgan davranıŐın yođunluđu çok yüksek olması sebebiyle Őiddet Őeklinde gruplandırılabilir. DavranıŐın kendisinin de agresif olduđu ciddi bir etmendir. Őiddetin saldırganlık göstermesi gerekmektedir; fakat saldırganlıđın Őiddet iđermesi gerekmemektedir. Genellikle, kiŐiye ruhsal ve fiziksel zarar veren her giriŐimi saldırganlık Őeklinde tanımlamak olasıdır. Fakat bu tanımın sakıncası sınırların belirsiz olmasıdır. Tarih boyunca kurumların pek çođu ve toplumun her kesiminde saldırgan davranıŐlar bir yöntem ve araç Őeklinde kullanılmasına karŐın, hakkındaki araŐtırmaların ve tanımlamaların bu denli az olması ilginç bir çeliŐkidir.

Bunların dıŐında saldırganlık davranıŐı, deđiŐik tepkileri içine alan tutumlarla ilgili olaylarda heyecanların yođunluđunu belirleme için seçilen bir terim Őeklinde önümüze gelmektedir (Köksal, 1991). DavranıŐ ile alakalı evre Őeklinde, saldırganlıđın “*toplumsal deneyimsel ve kiŐiliđe bađlı*” bir durum mu yoksa “*dođal ve içgüdüsel*” bir durum mu olduđu uzun bir zamandır tartıŐılmaktadır. Saldırganlıkla ilgili kuramlarda ve saldırganlıđın tanımlarında tartıŐmaların etkisini görmek mümkündür. Bazı yazarlar saldırganlıđı tanımlamaya çalıŐırken, davranıŐı baŐlatan ön koŐullara, davranıŐın özelliklerine, bazıları da davranıŐın uyumsal yönlerine ađırlık göstermiŐlerdir (Köksal, 1991).

Bandura (1973) göre net olarak saldırganlık teriminin gruplandırılıp açıklanmasını eleŐtiren belirli bir davranıŐın “*saldırganlık*” olarak isimlendirilmesi içinde yaŐadıđu toplumun deđer yargılarına göre olduđunu savunmakta ve saldırganlık terimini “*toplumsal açıdan saldırgan olarak nitelendirilen zarar verici ve yıkıcı davranıŐlar*” olarak belirtmektedir.

Dollard vd. (1939) ve Berkowitz (1962) tarafından saldırganlık, baŐka bir organizmaya zararı olan bir tepki Őeklinde açıklanmıŐtır. Saldırganlıkta niyet terimini bu yazarlar amaç terimi ile eŐit tutmaktadırlar. Saldırganlık davranıŐını davranıŐçılar baŐka toplumsal davranıŐlar gibi çevresel etkinliklerle sosyalleŐme evresi içerisinde öđrenilmiŐ bir tepki türü olarak tanımlama yapmıŐlardır (Johnson, 1972). Bütün saldırganlık tanımların da meydana gelen neticede, saldırganlıđın oluŐması tamamı ile saldırgan bireyin davranıŐı ve hedefiyle iliŐkilendirilmiŐtir. Türlü temel ve sosyal faktörlere dayalı Őekilde “zarar

veren ve yıkıcı davranış” olarak nitelendirilen eylemler, bakıldığında saldırgan değil, saldırı yapılarına dayalı şekilde ortaya çıkan hallerdir (Bandura, 1973).

Bilim, kesin bir tanımlamayı gerekli kılar. Bununla beraber, saldırganlığın literatürde değişik anlamları bulunduğundan, onu üniter bir kavram şeklinde tanımlamak problemli olabilmektedir. Geen'in (1990) ifade ettiği gibi saldırgan eylemler birbirlerinden değişik görünebilmekte, fakat birtakım ortak noktaları bulunmaktadır. Dolayısı ile genel tanım için bu benzerlikler birincil duruş noktaları olabilmektedir. Tedeschi, Lindsfold ve Rosenfeld (1985) tarafından saldırganlığın tanımında “*değer yargısı*”, Parke ve Slaby (1983) göre “*sosyal yargı yaklaşımı*” şeklinde isimlendirilen başka bir yön daha bulunmaktadır. Onlara bakıldığında, kültürel yapıdan saldırganlık davranışı kaynaklanabilir. Bu bakış açısı, zararlı bir davranışın bazı hallerde saldırganlık şeklinde etiketlenebileceğini, fakat aynı davranışın bir başka durumda saldırganlık şeklinde değerlendirilemeyebileceğini ifade etmektedir.

Benzer olarak, saldırgan davranışlar da başka ikili şekillerde gruplandırılabilir. Bu analizlerin gösterdiği gibi, saldırganlık ve şiddetin tanımı karmaşıktır. Bu karmaşıklık, araştırmacının metodolojik ve teorik yaklaşımlarının neticesidir.

3.2. Şiddet İçerikli Dijital Oyunlar

İnsanların vazgeçemediği ve tarihi çok eskiye dayanan bir etkinlik olan oyun kavramının çeşitli tanımları vardır. İnsanlık tarihi kadar oyun, geçmişi eskiye dayanan bir kavramdır. “*Türk Dil Kurumuna*” göre, “*eğlence, rol yapma şekli, temsil, rekabet, hüner, hile*” manasına gelmektedir (TDK, 2014). İnsan hayatının neredeyse her döneminde oyun kavramı var olmuştur. Özellikle yaşamın erken dönemlerinde oyun, temel hayat tecrübeleri ile bağdaştırılabilmektedir (Tüfekçioğlu, 2013). Çoğu bilim adamı oyunları çocukları yaşama hazırlayan bir etkinlik şeklinde değerlendirebilir. İlk başta verilmiş tanımda dikkate alınarak genellikle oyun dendiğinde akla ilk gelen kavram eğlence ile güzel vakit geçirmedir. Bunlara ilave olarak, her yaş grubu için uygun versiyonları olan ve bütün yaş gruplarına hitap eden bir etkinliktir (Altunay, 2004). Araştırmacılar tarafından oyun kavramı değişik şekillerde tanımlanmıştır.

Montessori, oyunu “*çocuğun en önemli işi*” şeklinde tanımını yapmıştır (Montessori, 1936). Oyun kavramını John Dewey, gözlemlenebilir bir sonuç ve bilinç dışı davranış

şeklinde açıklarken, Huizinga bu tanımın aksine belli bir süre ve mekânda düzenli ve istekli bir aktivite şeklinde açıklama yapmıştır (Dewey, 1958; Huizinga, 1955; Ergün, 1980). Yavuzer'e bakıldığında, çocuk, oyun vasıtası ile değişik duygularını gösterme, sosyal rolleri tecrübe etme, başka insanlarla iletişime geçme imkânı bulmaktadır. Aydın'sa oyunu, çocukların grup içinde birlikte çalışmayı denedikleri oyun aktivitelerini, beraber yapabildikleri keyifli öğrenme yolu şeklinde açıklamıştır. Morrison ise gerçekleştirdiği çalışmada çocuklar üstünde oyunun etkisini ele almış ve oyunun erken çocukluk zamanındaki çocukların gelişimine yararını sekiz maddeyle sıralamıştır. Bunlar; Fiziksel beceriler, sosyal beceriler, kavramları öğrenme, konuşma becerileri, okuma-yazma becerileri, gelecekteki yaşantıları kolaylaştırma, yetişkin yaşamı ve rollerine hazırlama, yüksek benlik saygısıdır.

Oyun üzerine uzlaşılan görüşler birlikte değerlendirildiğinde oyun kavramı; çocukların tecrübe etmesine katkı sağlayan ve çevresini tanımaya, çeşitli alanlardaki gelişimini arttıran, çocukların hayallerini ve duygusal ifadelerini ortaya çıkaran, genellikle toplumsal yaşamın yansıması ve çocuklar için mutluluk kaynağı şeklinde görünen aktivitelerin hepsi tanımlaması yapılabilmektedir. Oyun çocuklar kadar yetişkin ve ergenlerinde keyifli zaman geçirmek ve rahatlamak amacıyla kullandıkları eğlenceli bir aktivitedir.

3.2.1. Dijital Oyun Kavramı ve Çeşitleri

Teknolojik gelişmelerle beraber oyun kavramında da bazı farklılıklar ortaya çıkmıştır. İlk başta oyun mekanları ile oyun araçları farklılaşmaya başlamıştır (İnan, 2016). Dijital dünyaya oyunlar taşınarak özellikle genç ve çocuklar için gayet popüler bir duruma gelmiştir (Toran, 2016).

Gündelik yaşamda dijital oyun kavramı konsol, bilgisayar, elektronik ve video oyunları şeklinde de kullanılabilir. Bu şekilde adlandırılmalarının sebebi, farklı platformlarda dijital oyunların oynanıyor olabilmesidir. Genel olarak "*bilgisayar ve video oyunu*" kavramını kullanarak adlandırılan bu oyunlar monitör ve televizyon veya bilgisayar ortamında çıktı alınabilen ekranlara bağlanarak çoğu zaman bir konsolla oynanan oyunlardır (Binark, 2007). Çağımızda akıllı telefonların gelişmesi ile beraber, bu telefonlar vasıtasıyla oynanan oyunların sayısında artış yaşanmıştır. Hatta bilgisayar

oyun bağımlılığı ve mobil oyun bağımlılığı üstüne çalışmalarda yapılmaya başlanmıştır (Lee, 2017).

1980'li yılların ortalarında, çocukların oyun salonlarında ve evde yaklaşık haftada dört saat video oyunları oynadıkları saptanmıştır (Harris, 1985). Funk 2005, göre, 1990'lı yılların başlarında oyun salonlarında geçirilen sürenin kısaldığını, evde oynanan video oyun süresinin arttığını, belirterek evde oyunla geçirilen zamanın erkekler için haftada yaklaşık dört saat kızlar içinse haftada yaklaşık iki saat olduğunu ifade etmiştir. Gentile ve Walsh 2002, tarafından 2000 senesinde yapılan bir çalışmada okul çağındaki çocukların haftada ortalama yedi saat video oyunlarına zaman ayırdıklarını söylemişlerdir.

1980'lerin sonları ve 1990'ların başları ile beraber dijital oyunlar toplum içinde büyük kitleleri etkisi altına almaya başlamıştır. Toplumda yaygınlaşması ile beraber dijital oyunların bilişsel ve algısal etkilerine dair bilimsel çalışmalar artış göstermiştir (McDermott, 2014).

3.2.2. Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkileri

Olumlu etkiler: Genel olarak çalışmalar dijital oyunların olumsuz yönlerini gösterse de dijital oyunların olumlu etkilerini gösteren araştırmalar da vardır. Green ve Bavelier'in 2003, tarafından gerçekleştirilen ders başarısına özel olarak eğitsel temalı dijital oyunların pozitif etkilediğini göstermektedir. Bunun dışında dijital oyunların kişilerin stres seviyelerini azalttığı, problem çözme ve görsel-dikkat yetilerini geliştirdiğini, öz güveni arttırdığı, rahatlamalarını sağladığı, gösteren çalışma neticeleri de vardır (Green, 2003). Bunun yanında, teması sosyal yardım olan oyunların empati, paylaşma, iş birliği, yardımlaşma davranışlarını geliştirdiği ifade etmişlerdir (Barger, 2017). Ayrıca, dijital oyunlar sayesinde çocukların karışık problemlerle baş etme, odaklanma ve plan yapma kabiliyetlerini geliştirebileceklerini vurgulamıştır (Egitek, 2008).

Verilen bu çalışmalar dijital oyunların olumlu niteliklerini göstermektedir. Ancak çocukların ve gençlerin gelişimine bu oyunların katkıda bulunabilmesi için öğretici ve eğitsel bir içeriği olması ile beraber kontrollü oynanmaları gereklidir.

Olumsuz etkiler: Son zamanlarda oyunların ulaşılabilirliği ve sayısı artış gösterdikçe bu oyunların oynanma yüzdesi de ciddi bir artış göstermiştir. Bu sebeple dijital oyunların

etkilerini gösteren çalışmalara arařtırmacılar yönelmiřtir. Son senelerde özellikle olumsuz etkilerini dijital oyunların gösteren arařtırmalar artmıřtır.

Yapılmıř çalışmaları neticesinde dijital oyun bağımlılıđıyla çođu psikososyal deđiřken arasında bađlantı vardır. Dijital oyun bağımlılıđının düşük akademik başarı (Gürcan, 2008), düşük yařam doyumunu (Bargeron, 2017), anksiyete (Gentile, 2003), depresyon (Mentzoni, 2011), yalnızlık (Wack, 2009), sosyal yetersizlik (Lemmens, 2009), řiddet yönelimi (Fischer, 2010) ve saldırgan tutumlar (Anderson, 2008) gibi türlü deđiřkenler ile bađlantılı olduđu belirlenmiřtir. Ayrıca gününün çođunu dijital oyun oynayarak geiren ergenlerin sosyal aktivitelerden uzak kalıp, giderek asosyalleşmektedirler. Bunlara ilaveten uzun saatler dijital oyunları oynamanın birtakım fizyolojik etkileri de vardır. Bu fizyolojik etkilerden birtakımları da iskelet sistemi, bař ağrısı, göz kuruluđu, uyku sorunları ve obezite bozukluđudur (Green, 2003).

3.3. Dijital Oyunlarda řiddet

1962 senesinde ilk kez Steve Russell arayıcılıđıyla üretimi yapılan ‘*spacewar*’ adlı oyunla bařlayan etkileřimli dijital oyun macerası zamanımızda milyonlarca oyuncunun yer aldıđı çok büyük bir sanal alana ulařmıřtır. Bu durumda internet ve bilgisayar teknolojisindeki geliřmeler belirleyici olmuřtur. řimdi interaktif řekilde oynanan dijital oyunlar herkesin ilgisini çekecek her yař grubuna hitab eder nitelikte özelliklerle donatıldıđı için bazıları mevcut bağımlılıklara ek yeni bir bağımlılıđın da nedeni olmuřtur. Öncelikle çocuklarda olmakla beraber dijital oyunlar herkes tarafından oynanmaktadır. Dijital oyunları oynayanların özelliklerini ve oynanma sıklıđını belirlemeyi hedefleyen çođu çalışma gerekleşmiřtir. Örnek olarak 2010 tarihli ABD’deki “*Eđlence Yazılımları Derneđi’nin (Entertainment Software Association)*” raporuna göre ev halkının yarısından fazlası (%67) bilgisayar oyununu her gün oynamaktadır. 18 yařından küçük çocuklar bu kesimin %25’ini oluřturmaktadır. Bu raporlarda yer alan tespitlere bakıldıđında bilgisayar oyunu oynamaya bařlama yařının giderek düřtüđu görülmektedir. 2010 senesi bilgisayar oyunu oynamaya bařlama yařı yaklaşık on iki řeklinde belirlenmiřtir (ESA 2010: 2-4). Bilgisayar oyununa ilgiyle alakalı benzer bir testte Türkiye’yle bađlantılıdır. 2009 raporuna göre “*Türkiye İstatistik Kurumu’nun*” ülke nüfusunun %56,3’ünün interneti kullanma hedefini oyun indirme ya da oyun oynamak oluřturmaktadır (TUİK 2009: 440).

Farklı zamanlarda ve farklı ülkelerde konuya dair çok sayıda yapılmış çalışmanın benzer bulgusuna bakılarak, yetişkinlere oranla çocuklar dijital oyunlarla daha çok alakalıdır. Uzun bir süre bu durum 9 ile 12 yaş grubu için olsa de dijital oyunlara üst seviye ilgisi olan çocukların yaş ortalaması gitgide düşüş göstermektedir. Özellikle mobil telefonlar vasıtasıyla dijital oyunlar çoğu yerde çocukları oyalamanın bir yolu olarak kullanılmaktadır. Çocukların bazıları oyun oynamayı ve konuşmayı aynı doğrultuda öğrenecek kadar erken dönemlerde dijital oyunlarla karşılaşmaktadır. Dijital oyunlara çocukların alakalarının arkasında bu oyunların birtakım nitelikleri olduğu da bilinmektedir. Aksiyon bunlardan birisi ise, bu bağlamda şiddet de ötekidir. Şiddet kültürünü çoğu bilgisayar oyunu destekleyen özellikte cinsellik, kavga ve savaş unsurlarını içine almaktadır. Bilgisayar alanında en büyük şirketlerden bir tanesi olan Nintendo'nun Sony ve Sega şirketlerinin 1985 ile 2000 senelerinde piyasaya çıkardığı dijital oyunlardan “*E* (*Everyone*)” şeklinde derecelendirilmiş elli beş oyun üstünde gerçekleştirdiği içerik incelemesinde, ele alınan oyunların %64'ünde (35 oyun) bilinçli şekilde şiddet davranışlarına yer verildiği belirlenmiştir. Oyunların %60'ındaysa (33 oyun) ödüllendirilebilmek ve itibar elde edebilmek amacıyla bazı oyun karakterlerini yaralama ve öldürme gibi davranışlara yer verildiği gözlemlenmiştir (Thompson ve Haninger, 2001). Başka bir benzer çalışmada “*T* (*Teen*)” şeklinde derecelendirilmiş ve on üç yaşının üstünde çocukların oynamasının uygun olmadığı seksen bir bilgisayar oyunu üstünde yapılmıştır. Elde edilen bulguya bakıldığında oyunların %98'inde (79 oyun) bilinçli şekilde şiddet içeren temalara yer verilerek, %90'ında (73 oyun) bazı oyun karakterinin yaralama davranışının olduğu, %69'unda (56 oyun) öldürme davranışı nedeniyle ödüllendirme olduğu, %42'sinin (34 oyun) içinde kanlı sahnelerin olduğu, %27'sinde (22 oyun) cinsel şiddetin yer aldığı, %27'sinde (22 oyun) argonun kullanıldığı belirlenmiştir (Haninger ve Thompson, 2004: 856). “*Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kuruluşu (Entertainment Software Rating Board -ESRB)'nun*” resmi olan internet sayfasında “([http, s://www.esrb.org/index-js.jsp](http://www.esrb.org/index-js.jsp))” olan ve çok fazla bilgisayar oyunuyla alakalı olan veriler, yukarıda verilen çalışmaların bulgularıyla benzer sonuçları vardır. Örneklendirecek olursak, “*ESRB'nin 'E' (Everyone)*” şeklinde sembolleştirdiği on iki bin dört yüz yetmiş dört bilgisayar oyunundan yedi bin yüz yirmi yedisinde değişik şekillerde (kanlı grafik görüntüleri, sözlü şiddet, güce dayalı şiddet, cinsel şiddet gibi) şiddet elemanlarının olduğu belirlenmiştir. ESRB tarafından bu durum herkese uygun şekilde

belirtilen oyunların oranının %57,1'nin deęişik şekillerde şiddet içerięi olduęunu meydana getirmiştir. Birçok oyunda dikkat çeken ciddi nitelikse, şiddet uygulanan nesnelere çoęu zaman insan karakteri olmasdır.

“Amerikan Pediatri Akademisi'nin” gerçekleştirdięi çalışmalar neticesinde ulaşılmış tespitler, dijital oyunların tehlikeli oluşunu ortaya koyar niteliktedir. Akademi'nin açıklamasına bakarak şiddet içerięi olan dijital oyunlar, en az sigaranın akcięer kanseri üstündeki etki kadar, saldırgan eylemlerin üstünde etkisi bulunmaktadır (Aldrich, 2006). Dięer çalışmaların benzer nitelikteki bulguları da en az Akademi'nin tespiti ile bulgusu kadar dikkat çekmektedir. Komorbid durumları ve internet baęımlılıęını araştırmak için yapılmış başka araştırmalar, internet baęımlılıęıyla hiperaktivite bozukluęu ve dikkat eksiklięi arasında %100, obsesif kompulsif bozukluk arasında %60, anksiyete bozukluęu arasında %57, düşmanlık/saldırganlık arasında %66, seviyesinde baęlantı bulunduęunu belirtmiştir (Bozkurt vd., 2016; Mihajlov ve Vejmelka 2017).

Dijital oyunu çocuklar devam ettirirken, oyunu içselleştirerek, oyundaki karakterler ile özdeşleştikleri görülmektedir. Buysa oyunda yer alan şiddet faktörlerinden etki almalarına neden olmaktadır. Şiddetin hem mağduru hem de faili olmaktadır. Mağduru olduklarında oyun dışı kalmakta ve oyunda seviye düşmektedirler. Faili olduklarıdaysa elde ettikleri silahlarla ya da puanla ödüllendirilirler. Mağduriyetin gerçekçi olan bir yaptırımı yoktur. Çok ağır olan ceza oyunun dışı kalmaktır. Her zaman oyuna tekrar başlamak mümkündür. Kaybedilen, yalnızca o belli düzeye gelebilme amacıyla yeniden çaba sarf etmekten gereklidir. Fakat şiddetin faili olmak böyle olmamaktadır. Kişinin oyunda gösterdięi şiddet eylemleri ile oyunun verdięi olanaklar şiddeti içselleştirmekte, şiddet türlerini öğrenmekte, gerçekleştirmiş olduęu şiddet nedeniyle cezalandırılmadıkları gibi ödüllendirildięi için şiddeti normal haline getirmekte ve yüceltici bir değere dönüşüme sokmaktadır. Oyunda yer alan şiddet davranışlarının gereęi şeklinde söylenen “ateş ettim”, “bombaladım”, “sakatladım”, “dövdüm”, “parçaladım”, “öldürdüm” ... gibi söylemler çok sık yinelenerek sıradan hale gelmekte, hatta gerçek yaşam içerisinde arkadaşlar arasında çok sık bir şekilde söylenen ifadeler haline gelmiştir. Kişiler ve özel olarak da çocuklar için şiddet “cezalandırılmayı gerektiren bir durum”, “yazık”, “günah”, “kötü”, “yanlış” olmaktan uzaklaşarak, övünülüyor hale gelen bir durum olmaktadır. Bütün bunlar olurken kişi oyunun uzamı içerisinde kendi ruhunda olanların farkındalıęında deęildir. Gündelik yaşamlarında çocuklar için şiddet olmayanın

ile şiddetin sınırları karışmakta, gerekli olduğunda şiddeti bir problem çözme şekli olarak başvurulabilecek doğal bir davranış şeklinde algılayabilmektedirler.

Şiddet içerikli davranışların meydana gelmesinde dijital oyunlar tek başlarına açıklayıcı bir etmen olmamakla birlikte bilimsel literatürde şiddet ve dijital oyunlar arasındaki bağlantıyı derin bir şekilde ele alan araştırmalar yapılmıştır. Çalışmaların büyük bir kısmı şiddet içeriği olan dijital oyunlar oynamanın, saldırgan eylemlerde artışa sebep olduğunu ortaya çıkarırken (Cooper ve Mackie, 1986; Calvert ve Tan, 1994; Kirsh, 1998; Kars, 2010), oyunları üretmedeki bu tematik anlayışın yansımaları, kendilerini, değişik şekillerde de olsa benzer neticelerin meydana geldiği trajik durumlarda göstermektedir. Bu açıdan haberlere yansımış olan çok sayıda katliam ve olay, şiddet girişimleri zihinlerdedir. Örnek olarak Nisan 1999 senesindeki “*Colorado’daki Colombine Lisesi*” öğrencilerinden “*Eric Haris ve Dylan Kleboard*” bir katliam yapıp, içlerinde öğretmenlerinin ve sınıf arkadaşlarının olduğu on üç bireyi öldürerek yirmi üç bireyi yaralamışlardır. Önemli bölüm ise, ABD Ordusu askerlerine dair geliştirilen ve hedefi askerleri savaş ile mücadele konusunda eğitmek olan “*Doom*” isimli bilgisayar oyununu bu iki gencin katliam öncesinde çok fazla oynamaları ve oyunun daha çok şiddet içeriği olan grafikler ile donatılmış halini kendilerine ait web sayfalarında yayınladıklarının belirlenmesidir. Başka benzerliği olan bir olay ise 2002 senesinde Almanya’da meydana gelmiştir. On dokuz yaşında olan bir genç bir süre sonra on yedi bireyi öldürmüş ve sonrasında intihar etmiştir. On üç yaşında Zhang Xiaoyi isimli Çinli bir çocuk 2004 senesinde “*World of Warcraft*” bilgisayar oyununu otuz altı saat sürecinde aralık olmadan oynamasının ardından kendini yüksek olan bir binanın üstünden atarak intihar etmiştir. Yapılan bir çalışmada (Gentile, Lynch, Richter, W. A. ve Dill, 2004), uzun zaman şiddet içeriği olan bilgisayar oyunu oynayan öğretmenleri ile çocukların daha sık ve kolay tartıştıklarını, daha sık ve kolay fiziksel kavgalara karıştıklarını ortaya koymuştur. Başka bir çalışmanın bulgularına bakıldığında (Carnagey vd., 2007) şiddet içeriği olan bilgisayar oyunu oynamasının hemen ardından çocuklar gerçek hayatta yer alan şiddet görüntülerini seyrettiklerinde kalp atış hızlarının ve galvanik deri tepkimelerinin, şiddet içeriği bulunmayan dijital oyunları oynayan öğrencilere bakıldığında daha düşük olduğu belirlenmiştir. Çalışmanın testlerinden birisinde, 10 dakikadan daha kısa bir süre bir grup çocuğa şiddet içeriği olan oyunlar oynatmışlardır. Ardından çocuklara ruhsal hallerini tespit etmeye yardımcı olacak şekilde psikolojik testler yapılarak, oyundan kısa süre sonra

çocukların saldırgan eylemler ortaya koyduğu belirlenmiştir (Uluçay, 2013). Bütün bunlar şiddet içeriği olan dijital oyunların, çok sık oyun oynamalarının ardından sebep olduğu durumlar ile alakalı örneklerden yalnızca bazılarıdır. Gerçek hayattaki ve oyundaki şiddetin çok kolay bir şekilde iç içe geçebileceğinin, sanal şiddetin çok kolay bir şekilde gerçek şiddete dönüşebileceğinin somut delilleridir. Fakat yapılan başka birtakım çalışmalar daha çok önem içermektedir. Bu çalışmalarda sanal şiddetin gerçek hayata etkilerinin çok daha uzun zamanlı olduğu belirlenmiştir. Bu çalışmalardan bir tanesi de ABD’de yer alan “*Saint Leo Üniversitesinde*” yapılmıştır. Çalışma için gerekli yirmi sene sürecinde analiz edilen kişilerde şiddet yöneliminin yüksek olduğu belirlenmiştir.

Bilgi amaçlı teknolojinin kullanımı kadar eğlence için kullanılması da çok yaygındır. Eğlence amaçlı teknolojinin kullanımı genel olarak oyunlar ile sağlanmaktadır. Teknolojinin gelişmesi ile beraber klasik manadaki oyun kavramı değişip dijital bir hal kazanmıştır. Bu şekilde oyunların dijitalleşmesi gençler ile çocukları bahçelerden, sokaklardan ve parklardan uzaklaştırıp internet kafelere ve evlere kapatmaktadır. Bu da oyunların gerçek olan ortamlardan, sanal olan ortama geçmesine sebep olmuştur. Son on senede dijital olan oyun bağımlılığı üstüne yapılmış çalışmalar önceki senelere göre önemli seviyede artış göstermektedir. Gerçekleştirilen araştırmalarda dijital oyun bağımlılığı kavramı farklı açılardan ele alınmıştır (Griffiths, 2012a). Bu araştırmaların bir kısmı; video oyunu bağımlılığı genel literatür incelemelerini (Weinstein, 2010), video oyunu bağımlılığı tedavisinin gözden geçirilmesini (Griffiths, 2009), video oyunu bağımlılığının kumar bağımlılığı, internet bağımlılığı ve diğer bağımlılıklarla ilişkisini (Griffiths, 2008), çevrimiçi oyun bağımlılığını (Sublette, 2012) ele alınmaktadır.

Gündelik hayatı engelleyecek şekilde bilgisayar ve video oyunlarının çok fazla ya da kompulsif şekilde oynanması bilgisayar veya video oyunu bağımlılığıdır. Dijital oyun bağımlısı kişilerde dürtüsel bir şekilde bu oyunları, kendilerini sosyal alandan izole edip ve hayatın genelinde başarıdan çok yalnızca oyundaki başarıya odaklanıp oynamaktadırlar (Weinstein, 2010).

Genel olarak bilgisayarı çocuk ve ergenler, internet ve oyun amacı ile kullanılmaktadırlar. Yapılmış çalışmalar internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı kavramlarının bilgisayar bağımlılığı kavramından daha çok kullanıldığını ortaya koymaktadır. Ayrıyeten bireyler

genel olarak internete değil internetin verdiği oyun, kumar oynama, sohbet ve alışveriş gibi elemanlara bağımlılık gösterirler (Tahiroğlu, 2010).

Bu oyunların sıklıkla oynanmaya başlanması ve dijital oyunların artması yapılmış çalışmalarda zaman geçtikçe artış göstermektedir. Bu çalışmalarda oyun bağımlılığı çok sık dijital oyun bağımlılığı, video oyun bağımlılığı ve problematik oyun oynama kavramları ile isimlendirilmiştir. Birtakım çalışmalarda oyun bağımlılığının bir eylem bağımlılığı olduğu ifade edilmektedir (Griffiths, 2005). Bu görüşü savunmakta olan Lemmens vd., (2009), göre oyun bağımlılığını, çok fazla oyun oynama eyleminin kontrol altında tutulamaması sonucunda meydana gelen duygusal ve sosyal problemlerle neticelenecek, daha çok ve saplantılı oyun oynama şekli olarak tanımlama yapmışlardır.

Oyun bağımlılığı ile başka bağımlılıklar arasındaki benzerlikleri birkaç araştırmacı ele almıştır. Bu konu üstünde çalışan araştırmacılar rastgele bir bağımlılıktan söz edebilmek amacıyla (Hollander, 2001), ana niteliğin olması gerektiğini ifade etmişlerdir. Öncelikle “*dikkat çekme*” kavramını ele almışlardır. Bu kavram oyunun kişinin en ciddi uğraşı olmasını temsil etmektedir. Ayrıca oyunun bireyin davranışlarını, duygularını ve düşüncelerini yönettiğini söylemektedir. Başka bir kavram “*ruh halinin değişimi*” dir. Ruh hali değişikliği, uyuşukluk hissinde ya da bir öfori hissinin yanında fizyolojik uyarılma (kalp atış hızında artış, ellerde titreme ya da kas gerginliği) artışı olabilmektedir. Üçüncü nitelik olan toleranssa video oyunu oynarken oyuncuların harcadıkları zamanı aşamalı şekilde arttırmalarını temsil etmektedir. Başka bir özellik “*geri çekilme semptomları*” dir. Geri çekilme semptomları, yarıda kaldığında veya oyun aniden sona erdiğinde kişinin hissettiği negatif fiziksel ve duygular semptomlardır. Beşinci özellik çatışmaysa oyun bağımlısı kişinin kendisiyle ve çevresiyle tecrübe ettiği çatışmaları göstermektedir. Son özellikse “*nüksetme*” dir. Nüksetme; denetim periyotları neticesinde oyun oynama tutumunun yeniden eski durumuna dönmesi ya da uzak durmadır. Genel olarak nüks kişinin davranışları üstünde bireysel kontrolünü kaybettiğini göstermektedir (Griffiths, 2005a).

3.4. Şiddet İçerikli Dijital Oyun Bağımlılığı

Genel olarak video oyunlar bazen eğitici, eğlenceli ve ilgi çekici olarak tasarlanmasına karşın, birçoğunda şiddet içeriği bulunmaktadır. Video oyunların içeriklerine yönelik yapılmış bir incelemede oyunların %89'unun şiddet içeriği olduğunu ifade etmiştir

(Gentile, 2004a). Çalışmada oyunların ortalama yarısının, oyun karakterlerine dair ölme ya da önemli yaralanma ile neticelenebilecek bir içeriğe sahip olduğu ifade edilmiştir (Gentile, 2004a). Bu sebeple, genç kişiler aracılığıyla oynanan ve satın alınan oyunların birçoğu şiddet barındırmaktadır. Şiddet içeriği olan dijital oyunların popüler olması sebebiyle bu oyunların ergen ile çocuklar üstündeki ihtimali olan zararlı etkiler üzerine daha çok inceleme gerçekleştirmiştir (Anderson, 2004).

Şiddet içeriği olan dijital oyunları çok uzun zaman oynamanın saldırgan eylemler, saldırgan duygular ve saldırgan düşünceler ile bağlantılı olduğunu gösteren çalışmalar vardır (Anderson, 2004; Bartholow, 2005). Şiddet içeriği olan oyun bağımlılığının etkisini göstermek amacıyla yapılan detaylı bir meta-analiz 130296 katılımcı, 381 test ve 136 makaleyi içine almaktadır (Anderson, 2010). Bu çalışmanın neticesinde şiddet içeriği olan oyun bağımlılığının toplumsal davranışlar, agresif biliş, fizyolojik uyarılma ve duyarsızlaşma ile bağlantısı verilmiştir (Anderson, 2010). Bununla beraber şiddet içeriği olmayan oyunların duygusal işleme süreci, yürütücü işlevler ve görsel/mekânsal dikkat gibi zihin aktiviteleri üstünde değişik etkilerinin olduğunu gösteren çalışmalar vardır (Gentile, 2016; Anderson, 2000).

Anderson ve Dill (Şengül, 2016) göre şiddet içeriği olan oyun bağımlılığıyla agresif davranışlar, tutumlar ve bilişler arasında teorik ilişkileri açıklama amacıyla “*Genel Saldırganlık Modeli’ni (General Agression Model (GAM))*” geliştirmişlerdir. Model, kişinin saldırganlığının “*öğrenilmesi, geliştirilmesi, kışkırtılması ve ifadesi*” ile alakalı elde edilen bilgi ve teori bütünleşmektedir. Saldırganlığın meydana gelmesini önceden belirtildiği gibi sosyal öğrenme süreçleri ile açıklamaktadırlar (Şengül, 2016). GAM'a bakıldığında, durumsal ile kişisel olarak iki tür uyaran vardır. Model iki çeşit uyarının agresif olan eyleme neden olduğu çok evreli bir zamanı açıklamaktadır. Hem durumsal (örnek, son zamanlarda şiddet içeren video oyunu oynamak) hem de kişisel (örnek, devamlı düşmanlık) uyarılar, bireyin içsel zamanlarında olan uyarılmaları, duygularını ve bilişlerini etkilemektedir. Örnek olarak, şiddet içeriği olan oyunlar saldırgan düşünceler meydana getirirse bu halde saldırgan davranış ve algıların meydana gelmesine sebep olabilmektedirler (Anderson, 2004).

Dijital oyun bağımlılığını ele alan ilk çalışmalar 1980 senelerinde yapılmaya başlamıştır. Yapılmış bu çalışmaların neticesinde, bazı bireylerin bilgisayar oynamaktan kendilerini

alamadığı bunun yanında oynama davranışını bıraktıklarında bazı zihinsel ve fiziksel semptomların meydana geldiği görülmüştür (Fisher, 1995). 1990 senelerine ulaşıldığında bu konu üstüne yapılmış çalışmalar gitgide artmaktadır. Ancak bu zamanda standardize edilmiş bir ölçek yoktur. Oyun bağımlılığı için araştırmacılar küçük ölçekli anketler kullanılmıştır. Bazı araştırmacılar bu dönemde kumar oynama ve dijital oyun oynama tutumları arasında benzerlikler bulmuşlardır (Fisher, 1995). Bulunan bu benzerlikler neticesinde patolojik dijital oyun oynama eylemini belirleme amacıyla “*DSM-III'te (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-Ruhsal Bozuklukların Tanı ve İstatistiksel Elkitabı-3)*” elde edilen patolojik kumar oynama göstergeleri uygulanmıştır (American Psychiatric Association, 1980).

Birtakım raporlara bakıldığında, gayet spesifik bilgisayar bağımlılığı göstergeleri hem fiziksel hem de psikolojik semptomlar içermektedir. Psikolojik olan semptomlar bilgisayarda iken öfori hissi ya da kendini iyi hissetme, okul veya iş ile ilgili sorunlar yaşama, davranışlar hakkında aileye yalan söyleme, bilgisayar başında olmadığına boş, depresif, huzursuz hissetme, bilgisayarda daha fazla zaman geçirmeyi isteme, aktiviteyi durduramama, aile ve arkadaşların ihmal edilmesi olarak açıklaması yapılmıştır. Fiziksel semptomlarsa uyku düzeninde değişiklik, uyku bozuklukları, kişisel hijyenin eksikliği, düzensiz beslenme, sırt ağrıları, baş ağrıları, migren, gözlerde kuruluk ve karpal tünel sendromu şeklinde ifade edilmiştir (Griffiths, 2009).

Sonraki zamanlarda dijital oyun bağımlılığını değerlendirmek amacıyla çeşitli ölçekler geliştirilmiştir. Türkçe'ye uyarlanmış ölçeklerde vardır. Bu ölçekler “*Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği*” (Yalçın Irmak, 2015), “*Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği*” (Horzum, 2018) ve “*Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği*” (Kaya, 2013)'dir.

DSM-V'te “*Maddeyle İlişkili Olmayan Bozukluklar*” adı altında “*Kumar Oynama Bozukluğu*” davranışsal bağımlılık kavramının olduğunu göstermektedir. Bununla beraber, bilgisayar ve internet oyunu gibi eylemlerin bu konuya dahil olabileceği ve DSM-V'te bu konuyla alakalı ileri düzeyde araştırmalar yapılmasının ciddi olacağı belirtilmiştir. Tablo 3'te “*İnternette Oyun Oynama Bozukluğu*” için tavsiye edilen tanı kriterleri verilmiştir (American Psychiatric Association, 2015).

Tablo 3. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu İçin Tavsiye Edilen Tanı Kriterleri

- Oyun oynamanın miktarı hakkında aile üyelerine, terapisteye ya da başkalarına yalan söyleme
- Bilgisayar oyunları dışındaki hobilere ve aktivitelere karşı ilginin azalması
- Psikososyal problemlerin olduğunu bilmesine karşın oyun oynamaya devam etme
- Olumsuz bir duygu durumu hafifletmek ya da sorunlardan kaçmak için oyun oynama
- Oyun oynamaktan dolayı bir ilişkinin, işin, eğitim veya kariyer fırsatlarının kaybı
- İnternet oyunları ile zihinsel uğraş
- İnternette oyun oynamaktan uzaklaştırıldığında yoksunluk belirtileri
- İnternet oyunları ile uğraşmak için gittikçe artan miktarda zaman harcamaya ihtiyaç duyma
- Birçok kez başarısızlıkla sonuçlanan oyun oynamayı, azaltma ya da bırakma çabası

(Kaynak: American Psychiatric Association, 2015)

Dijital oyun bağımlılığının meydana gelmesinde biyopsikososyal model geçerli olmaktadır. Dijital oyun bağımlılığının sebeplerini açıklamak amacıyla araştırmacılar birtakım motivasyon, genetik faktörler, nörobiyolojik faktörler ve kişilik özellikleri üstünde yoğunlaşmaktadırlar.

Kişilik özellikleri: Yapılmış çalışmalara tehlike etkeni olacak birtakım ortak kişilik niteliklerinin oyun bağımlısı kişilerde ortak olduğunu göstermektedir. Yirmi araştırmanın incelenmesiyle yapılmış bir çalışma neticesinde düşmanlık ile saldırganlık, narsistik kişilik özellikleri, nörotisizm, düşük öz saygı, kapanıklık ile yalnızlık, heyecan arama dijital oyun bağımlılığı amacıyla kişide risk oluşturacak nitelikler arasında verilmiştir (Kuss DJ, 2012).

Nörobiyolojik faktörler: Klinik tanının güvenli olmasını sağlamak ve en etkili tedavi planını oluşturmak amacıyla nörobiyolojik deliller çok önemli etkenlerdir. Son yıllarda dijital oyun bağımlılığının nöral altyapısı incelenmeye başlanmış, bu alanda görüntüleme

tekniklerinin uygulandığı arařtırmalar tasarlanmıřtır (Kuss DJ, 2012). 2012 senesine dek dijital oyun bağımlılıđının olduđu ve nörolojik görüntüleme tekniklerinin kullanıldıđı on sekiz çalıřmanın analizinin yapıldığı sistematik bir arařtırmada dijital oyun bağımlılıđı ile bařka bağımlılıklar arasında moleküler ve davranıř, nöral devreler düzeyinde benzerliklerin olduđu tespit edilmiřtir (Griffiths, 2012a). “*Fonksiyonel manyetik rezonans görüntüleme (fMRG)*” arařtırmaları dijital oyun hatırlatıcılarının sunulması esnasında dijital oyun bağımlılarının sol parahipokampal girus ve sol oksipital lob, bilateral kaudat nükleus, sađ kaudat nükleus, medial frontal korteks, anterior singulat, nükleus akumbens, amigdala, insular korteks, dorsolateral prefrontal korteks, orbitofrontal korteks, beyin bölgelerinde dijital oyun bağımlılıđı bulunmayan kiřilere göre anlamlı seviyede daha çok aktivasyonun olduđunu ifade etmiřtir (Han, 2010a).

Genetik faktörler: Dijital oyun bağımlılıđına neden olacak faktörleri belirlemek için yapılmıř genetik çalıřmalarda, genel olarak dopaminerjik sistem üstünde durulmaktadır. Bunun neticesinde dijital oyunu çok oynamayla dopamin D2 reseptörünün Taq1A1 gen çiftinin bađlantılı olduđu saptanmıřtır (Han, 2007a).

Oyun oynama motivasyonu: Bütün oyunlarda olan eđlenme motivasyonu dijital oyunlar içinde mevcuttur. Ancak eđlenme ihtiyacından dođabilen dijital oyun bağımlılıđı sosyal seviyede meydana gelen sorunlar yüzünden de meydana gelebilmektedir. Yapılmıř çalıřmalar neticesinde motivasyon kaynakları řeklinde dijital oyun bağımlılarının hükmetmek, kabul görmek, kontrol etmek, iliřki kurmak, sanal arkadařlık edinmek, stres ve negatif duygularla bař edebilmek gibi sosyal olan tutum eylemleri verilmiřtir (Laconi, 2017).

řiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın beř büyük etkisiyse řu řekilde verilmektedir (Gentile and Anderson, 2006):

“•*řiddet içerikli bilgisayar oyunları fiziksel tepkileri arttırmaktadır.*

•*řiddet içerikli bilgisayar oyunları saldırgan algılayıřları arttırmaktadır.*

•*řiddet içerikli bilgisayar oyunları saldırgan hisleri arttırmaktadır*

•*řiddet içerikli bilgisayar oyunları saldırgan davranıřları arttırmaktadır.*

•*řiddet içerikli bilgisayar oyunları sosyal davranıřları azaltmaktadır.”*

Oynanan oyunların içeriklerine bakıldığında Türkiye’de 2021 senesinde en çok oynanan oyunlara göre aslında oyun odaklı olan şiddette görülmektedir:

- PUBG Mobile
- Garena Free Fire
- Valorant
- World of Warcraft
- Call of Duty: Mobile
- Counter-Strike: Global Offensive
- Cyberpunk 2077
- Resident Evil Village
- League of Legends
- Lords Mobile: Castle Clash
- Mobile Legends: Bang Bang
- Brawl Stars
- Tom Clancy's Rainbow Six: Siege
- Call of Duty: Warzone
- Metin2
- Battlefield 2042 (Cumhuriyet, 2021).

4. İLGİLİ ALAN ARAŞTIRMALARI

Alanda yapılan araştırmaların büyük bir kısmında bilgisayar oyunu oynama nedenleri arasında merak ve uyarılma isteği, can sıkıntısı, öfke, başarısızlık ve stresten kurtulma isteği gibi nedenler yer almaktadır (Grauman, 1971).

Cooper ve Mackie'nin (1986) "*Video Oyunları ve Çocuklarda Saldırganlık*" başlıklı çalışmasında, şiddet içeren video oyunlarının ilkokul 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin saldırganlık davranışlarına etkisi cinsiyet değişkeni bakımından tartışılmıştır. Öğrenciler, yüksek doz şiddet içeren Missilse Command ve düşük doz şiddet içeren Pac-Man video oyunlarını oynayacak şekilde rastgele gruplandırılmıştır. Bu öğrenciler video oyunları oynadıktan sonra, serbest zamanlarında saldırgan davranışlar açısından gözlemlenmiştir. Araştırma sonucunda yüksek doz şiddet içeren video oyunları oynayan kız öğrencilerin, düşük doz şiddet içeren video oyunları oynayan kız öğrencilere göre daha saldırgan oldukları ve şiddet içeren video oyunları oynayan erkek öğrenciler arasında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Her iki seviyede de oyunlar araştırmacılar, bu sonuçları, kız öğrencileri daha agresif hale getiren şiddetli video oyunları açısından yorumladılar.

Şiddet içeren video oyunu oynadıktan sonra düşmanlık ve kaygı duygularının arttığı gözlemlenmiştir (Anderson ve Ford, 1986).

Çetinkaya (1991) "*Video Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlık Üzerindeki Etkisi*" başlıklı araştırmasında video oyunu oynamanın ve izlemenin çocukların saldırgan davranışları üzerindeki etkisini incelemeye çalışmıştır. Sosyo-ekonomik durum açısından üç farklı ilçeden altı devlet okulu seçilmiş ve 9 ile 11 yaşları arasında 60 kız ve 60 erkek öğrenci olmak üzere toplam 120 denek çalışmaya katılmıştır. Denekler, biri oyuncu, diğeri seyirci olarak çiftler halinde, üç farklı kategoride atandı: saldırgan içerikli bir video oyunu, saldırgan olmayan içeriğe sahip bir video oyunu ve saldırgan olmayan içeriğe sahip bir kalem-kâğıt oyunu- saldırgan içerik. On dakika süren deneysel çalışmada, oyun oynama ve izleme bölümlerindeki deneklerden ayrı oyunlarda başarısız olan bir deneğe sahte elektrik şoku cihazı kullanarak elektrik şoku vermeleri istendi. Verilen şokun sayısal değeri deneğin saldırganlık puanı olarak değerlendirildi. Araştırma sonucunda şiddet içeren video oyunları oynayan deneklerin hem aynı oyunu izleyen hem de diğeri iki oyunu oynayan ve izleyen deneklere göre daha agresif davrandıkları gözlemlenmiştir.

Cinsiyet deęişkeni aısından saldırganlık davranışlarında anlamlı bir farklılık gözlenmemiştir.

Alanda yapılan başka bir araştırmada, 357 (7. ve 8.) sınıf öğrencisinden en çok oynadıkları bilgisayar oyunlarını bilgisayar oyunu oynama durumlarına göre sınıflandırmaları istenmiştir. En çok tercih edilen bilgisayar oyunları fantezi ve şiddet içeren oyunlar (%32), şiddet içeren spor oyunlarıdır (%29). Öğrencilerin %20'si eğlence tarzında oyun oynamayı tercih ederken, %17'si şiddet içeren oyunlar oynadığını belirtmiştir. Örneklemin sadece %2'si eğitici oyunlar oynamayı tercih ettiğini belirtmiştir (Funk, 1993).

Calvet ve Tan (1994) "*Sanal Gerçekliğin Genç Yetişkinler Üzerindeki Etkisi, Fizyolojik Uyarılma ve Saldırgan Düşünceler: Etkileşime Karşı Gözlem*" başlıklı çalışmada, şiddet içeren video oyunlarının ergenlerin psikolojik uyarılma düzeyleri, düşmanca duygular ve saldırgan düşünceler üzerindeki etkileri incelenmiştir. Araştırma sonucunda, şiddet içeren video oyunları oynayan öğrencilerin, şiddet içerikli video oyunları oynamayan öğrencilere göre daha yüksek kalp atış hızına sahip oldukları, daha fazla baş dönmesi ve mide bulantısı yaşadıkları ve daha saldırgan düşüncelere sahip oldukları bulunmuştur.

İlkokul ikinci sınıf erkek çocuklarının "agresif" ve "agresif olmayan" bilgisayar oyunları oynamaları, gözlemlenen etkiler açısından karşılaştırılmıştır. Saldırganlık göstermeden bilgisayar oyunları oynayan erkeklere kıyasla, bilgisayar oyunları oynayan erkeklerin hem oyun arkadaşlarına hem de nesnelere karşı daha fazla sözel ve fiziksel saldırganlık gösterdikleri bulunmuştur (Irwin ve Gross, 1995).

Benzer şekilde oyun oynama sıklığı ile saldırgan davranışların artması arasında da anlamlı bir ilişki bulunmuştur (Griffiths, 1997).

Oyun sırasında oyuncular sinirlilik, gerileme, hayal kırıklığı gibi olumsuz ruh hallerinde veya aşırı uyarılma ve keyif alma gibi olumlu ruh hallerinde olabilir. Bu durum genel olarak stres ve kendinden geçme kavramlarıyla açıklanabilir (Toksöz, 1999).

Simon Fraser Üniversitesi'nden Brent de Wall adındaki öğrenci, bilgisayar oyunlarının insanlar üzerindeki psikolojik etkilerini gözlemlemek için yaptığı bir çalışmada, derinin galvanik cilt tepkisinin (elektiriksel aktivite) ve oyuncunun kalp atış hızının, kişinin vücuduna göre deęişiklik gösterdiğine dair bulgulara rastladı. De Wall, oyundaki şiddet

içeren unsurların boyutuna bağlı olarak cilt reaksiyonlarının ve kalp atış hızının arttığını belirtmektedir (Oliver, 2000).

Bir çalışma da kadın ve erkek deneklerin bulunduğu toplam 227 kişi ele alınmış ve bu çalışmada üç boyutlu bilgisayar oyunlarının saldırgan davranış ve suçlulukla ilişkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu ilişki kişilik özellikleri açısından erkeklerde daha baskın bulunmuştur. Ayrıca bilgisayar oyunlarına ayrılan zamanla akademik başarı arasında negatif bir ilişki bulunmuştur. Aynı araştırmacı tarafından yapılan benzer bir çalışmaya göre, 200 deneğin katıldığı çalışmada, deneklere önce şiddet içeren bir oyunu, ardından şiddet içermeyen bir oyunu oynatılmıştır. Bu oyunun özelliği iki veya daha fazla kişi ile oynanabilmesidir. Bu araştırma sonucunda, şiddet içeren oyunların saldırgan düşünce ve davranışların artması ile anlamlı seviyede bağlantılı olduğu bulunmuştur (Anderson ve Dill, 2000).

Anderson ve Dill (2000) "*Video Games and Agresif Düşünceler, Duygular ve Davranışta Laboratuarda ve Yaşamda*" başlıklı bir makalede şiddet içeren video oyunlarının etkilerini incelemek için iki farklı çalışma yürütmüştür. Araştırmacılar, Midwestern Üniversitesi'nde bir psikoloji kursuna devam eden 227 (78 erkek, 149 kız) öğrencinin katılımıyla uzun süreli şiddet içeren video oyunlarına maruz kalma ile gerçek hayatta saldırgan davranışlar, suç işleme, akademik başarı ve algıları arasındaki ilişkiyi belirlemeyi amaçlamışlardır. Ayrıca saldırganlıkla ilişkili bireysel değişkenler olan saldırgan kişilik ve sinirlilik ile ilgili veriler de toplanmıştır. Bu araştırmanın sonuçlarına göre, katılımcıların oynadığı 911 video oyununun içeriğine göre bir sınıflandırma yapıldığında, bunların %44'ünün şiddet içeren video oyunları olduğu tespit edildi. Ayrıca ortaokuldan üniversiteye gidildikçe ortalama bir haftada video oyunları oynamak için harcanan süre azalmakta, saldırgan kişilik yapısı ile saldırgan suç davranışı arasında pozitif bir ilişki, şiddet içeren video oyunlarına maruz kalma arasında ise negatif bir ilişki bulunmaktadır. Akademik başarı ile dünyayı anlamsız bir yer olarak algılama arasında sadece olumsuz bir ilişki vardır. Cinsiyet açısından ise kızlarda daha anlamlı olduğu bulunmuştur.

Yine aynı makalede yer alan Anderson ve Dill (2000) tarafından yapılan ikinci çalışmada, şiddet içeren ve içermeyen oyun, yüksek sinirlilik ve düşük sinirlilik, erkek ve kadın bağımsız değişkenlerinin saldırgan düşünce, duygu ve davranışlar üzerindeki etkilerini

belirlemeyi amaçlamıştır ve dünya algısı. Midwestern Üniversitesi psikolojiye giriş kursuna katılan 104 kız ve 106 erkek toplan 210 katılımcının yer aldığı çalışmada, şiddet içeren video oyunu Wolfstein 3D ve şiddet içermeyen macera oyunu Myst, katılımcılara oynatılmıştır. Araştırma sonucunda, sinirlilik ölçeğinden yüksek puan alan öğrencilerin düşük puan alan öğrencilere göre daha fazla düşmanca davrandıkları, kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre daha fazla düşmanca davrandıkları, ancak oynanan oyunun içeriğinin olumsuz olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Dünya algısı açısından kız öğrencilerin sadece cinsiyet açısından dünyayı erkek öğrencilere göre daha güvensiz bir yer olarak algıladıkları ve bu durumun video oyunlarının içeriğine göre farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Katılımcılar, oyunu oynadıktan sonra saldırgan düşüncelere ulaşmak için geçen süreyi ölçmek için bilgisayarda “*reaksiyon süresi görevi*” adı verilen, farklı kelimeler uyandırabilen (saldırgan içerikli veya saldırgan içeriksiz) görevi tamamlamayı içeren bir görev gerçekleştirmişlerdir. Ölçüm sonuçlarına göre şiddet içeren video oyunu oynayan katılımcıların saldırgan sözlerle görevi şiddet içermeyen video oyunu oynayanlara göre daha kısa sürede tamamladıkları ve bu durumun erkeklerde daha anlamlı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmacılar bu durumu şiddet içeren video oyunları oynamanın saldırganlıkla ilgili bilgi yapılarını harekete geçirdiği şeklinde yorumlamışlar ve bu sonucun “*Duygusal Saldırganlığın Genel Modeli (GAAM)*” ile uyumlu olduğunu öne sürmüşlerdir. Her iki çalışmanın sonuçlarına göre de şiddet içeren video oyunlarına maruz kalmanın saldırgan davranışlarda kısa ve uzun süreli artışa neden olduğu belirlendi.

Bayraktar (2001) "*Ergen Gelişiminde İnternet Kullanımının Rolü*" adlı araştırma, internetin ergenlerin gelişim sürecine etkisini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu çalışmanın sonuçlarına göre internette oynanan oyun türlerinin çoğunlukla şiddet içerikli olduğu ve bu oyunların hem anti-sosyal saldırganlığı hem de kendine saldırganlığı artırdığı belirlenmiştir. Bu araştırmaya göre, internet üzerinden oyun oynayan ergenlerin %55,7'si öldürerek oyun, %54,5'i macera oyunu, %48'i yarış içeren oyunlar, %42,3'ü bomba kullanarak, %41'i oyun oynamıştır. %0,5 dövüş içeren oyunları, %36,9'u spor oyunlarını ve %31'i bulmaca içeren oyunları tercih etmiştir.

Pettit ve Dodge (2002) tarafından yapılan çalışmada okul öncesi dönem çocukları ile aile tutumları arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmada elde edilen sonuçlara göre annelerin

sert disiplin, tutum ve davranışları ile çocuklarda problem çözme becerileri ve düşmanca davranışları arasında ilişki olduğu belirlenmiştir.

Duque vd., (2003) tarafından yapılmış çalışmada farklı saldırganlık türleri arasında uyum olup olmadığı incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre 15 ile 24 yaş arası erkeklerin daha agresif olduğu görüldü. Farklı saldırganlık türlerinin birbirleri ile uyumlu olduğu da gözlemlenmiştir.

Zeichner vd., (2003) fiziksel saldırganlığın türünün cinsiyete göre farklılaşp farklılaşmadığını görmek için laboratuvar araştırması yapmışlardır. Araştırmaya katılanların birbirlerine elektrik şoku uygulayacakları bir mekanizma kurmuşlar ve elektrik çarpmasını fiziksel bir tehdit ve provokasyon unsuru olarak görmüşlerdir. Araştırmanın sonuçlarına göre erkeklerin kadınlara göre daha güçlü şok düzeylerini tercih ettikleri görüldü.

Kirsh'in (2003) "*The Effects of Violent Video Games on Adolescents: The Overlooked Influence of Development*" başlıklı çalışması, şiddet içeren video oyunları ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi açıklayan genel saldırganlık modelinin (GAM) aşamalarını gelişimsel özellikleri dikkate alarak değerlendirmiştir. Bu araştırma, ergenlik döneminde insanlarda biyolojik ve psikolojik değişikliklerin meydana geldiğini ve bu değişim döneminde ergenlerin şiddet içeren video oyunlarına maruz kalması sonucunda farklı etkilerin olabileceğini savunmaktadır. Buna göre erken ergenlik dönemindeki bireylerin orta ve geç ergenlik dönemindeki bireylere göre daha agresif biliş, duygudurum ve uyarılma düzeyine sahip oldukları görülmüştür. Erken ergenlik döneminde şiddet içeren video oyunlarına maruz kalan bireylerin limbik sistemi aktive olur ve adrenalin salgılanması nedeniyle içsel durumları uyarılır.

Kerr vd., (2004) okul öncesi çocuklarla yaptıkları çalışmada çocukların davranış sorunları ile ebeveyn disiplin uygulamaları arasındaki ilişkiyi değerlendirmişlerdir. Ebeveynlerin daha az ilgili olduğu ve fiziksel şiddetin daha az olduğu ailelerde büyüyen çocuklarda davranış sorunlarının daha az olduğu gözlemlenmiştir.

"*Gerçek Hayatta, Video Oyunlarında, Televizyonda, Filmlerde ve İnternette Şiddete Maruz Kalma: Duyarsızlaştırma Var mı?*" Funk, Baldacci, Pasold ve Baumgardner (2004). Bu çalışmada, medyadaki (televizyon, video oyunları, film, internet) şiddet içeren görüntüler ile gerçek hayattaki ilişkinin varlığı ile şiddete karşı duyarsızlaşma arasındaki

ilişkinin varlığı amaçlanmıştır. Katılımcı olarak yaş ortalamaları 9.99 olan 82 erkek ve 68 kızdan oluşan ilkokul 4. ve 5. sınıf öğrencileri belirlenmiştir. Bu çalışmada, öğrencilerin şiddete karşı duyarsızlaşma düzeylerini ölçmek için şiddete karşı tutum ölçeği ve empati ölçeği kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, öğrencilerin medya kullanım tercihleri ile şiddet içeren video oyunları oynayanlar ile düşük empati düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki bulunurken, her iki video oyununda da şiddet içeren görüntülere maruz kalma arasında güçlü ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur.

Ostrov ve Keating (2004) katılımcıların saldırganlık eğilimleri ile cinsiyetleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma bulgularına göre kızların erkeklere göre daha sık fiziksel ve sözel saldırganlığa başvurdukları gözlemlenmiştir.

Bilgi (2005) "*İlkokulda Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık, Depresyon ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi*" adlı çalışmasında 6, 7 ve 8. sınıflarda öğrenim gören 310 kız ile erkek öğrenci tarafından bilgisayar oyunu oynama durumları ve saldırganlık, depresyon ve kaygı düzeyleri. Yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu araştırmanın sonuçlarına göre bilgisayar oyunu oynama süresi arttıkça anti-sosyal saldırganlığın arttığı, savaş ve macera oyunlarını tercih eden öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin hiç bilgisayar oyunu oynamayanlara göre daha yüksek olduğu ve bilgisayar oyununun oynandığı yer dikkate alındığında evde oynayanların saldırganlık depresyonunun internet kafede oynayanlara göre daha yüksek olduğu belirlendi ve bulgulara dahil edilmiştir.

Giles ve Heyman (2005) ergenlerle yaptıkları çalışmada erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha saldırgan olduğunu ortaya koymuştur.

Kurtyılmaz (2005) öğretmen adaylarıyla yaptığı çalışmada saldırganlık davranışlarını bazı değişkenler yardımıyla incelemiştir. Araştırma bulgularında aday öğretmenlerin çoğunun orta düzeyde saldırganlık eğilimlerinin olduğu, erkek öğretmenlerin saldırganlık düzeylerinin kadın öğretmenlere göre daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Dent (2005) araştırmasında erken ergenlik döneminde bağlılık ve saldırgan davranış arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma verileri 7. ve 8. sınıflarda öğrenim gören 185 öğrenciden oluşmaktadır. Katılımcılar bağlılık bileşenlerini, sosyal bilgi işlem bileşenlerini ve saldırganlık ölçeklerini tamamladı. Araştırma sonuçlarına göre, güvenli bağlanma deneyimi yaşayan öğrenciler ile bu deneyimi yaşamayan öğrencilerin

saldırganlıkları davranışları arasında anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca güvenli bağlanan öğrencilerin daha az saldırgan oldukları sonucuna varmıştır.

Knoester ve Haynie (2005) ergenler üstünde yaptıkları çalışmada şiddet ile saldırganlığın aile yapısı ve yaşam alanı üzerindeki etkilerini incelemiştir. Araştırma sonuçlarında, tek ebeveynli ailelerde yetişen ergenlerin şiddete daha az başvurduğu ve yüksek riskli bölgelerdeki ergenlerin düşük riskli bölgelerdeki ergenlere göre şiddeti önlemede genellikle daha az etkili olduğu belirlendi.

Ağlamaz (2006) ergenlerle yaptığı çalışmasında saldırgan davranış ve kendini açma değişkenlerini; okul türü, cinsiyet, yaş, anne-baba eğitim düzeyi ve ailenin aylık gelir düzeyi arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Araştırma sonuçlarına göre ergenlerin kendini açma düzeyleri ile saldırgan davranışları arasında farklılıklar bulunmuştur. Ayrıca toplam saldırganlık puanları açısından kız ve erkek öğrenciler arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark olmadığına dair sonuçlar elde etmiştir.

Ulusoy (2007) "*Ergenlerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Saldırganlık Arasındaki İlişki*" başlıklı araştırmasında, eğitim gören toplam 526 öğrencinin bilişim teknolojileri kullanımı ile saldırganlık ölçeğinden aldıkları puanlar arasındaki ilişkiyi belirlemeyi amaçlamıştır. 9, 10 ve 11. sınıflarda. Sonuçlar, bilgisayar ve internet kullanan deneklerin saldırganlık ortalamalarının bilgisayar ve internet kullanmayanlara göre daha yüksek olduğunu, bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayanların saldırganlık puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark olduğunu göstermiştir. Savaş ve strateji oyunlarını tercih eden deneklerin saldırganlık puanları daha yüksekti. Ayrıca bilgisayar ve internet kullanım sürelerinin artmasına bağlı olarak saldırganlık düzeylerinde anlamlı bir farklılık olduğu ancak bilişim teknolojilerinin kullanıldığı yere göre saldırganlık düzeylerinde anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Başaran (2008) lise öğrencileri ile yaptığı çalışmada, ergenlerin saldırganlık düzeyleri ile lise türleri arasındaki farka bakmıştır. Aynı zamanda araştırmasında ergenlerin saldırganlık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından değişip değişmediğini ortaya koymayı amaçlamıştır. Araştırma sonucunda kızların erkeklere göre daha az saldırgan oldukları, öğrencilerin sınıf düzeyi arttıkça saldırganlık düzeylerinin arttığı belirlenmiştir. Ayrıca saldırganlık düzeylerinin okul türlerine göre farklılık gösterdiği sonucuna varmıştır.

Joseph (2008) araştırmasında stres, algılanan sosyal destek ve saldırgan davranış arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırmanın örneklemini 18 yaş ve üzeri 53 üniversite öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırmada veriler öğrenci yaşam stresi envanteri, çok boyutlu algılanan sosyal destek ölçeği ve Buss Perry saldırganlık ölçeği ile toplanmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre stres ile saldırgan davranış arasında pozitif olmayan bir ilişki bulunmuştur. Ayrıca yaptığı çalışmada sosyal destek ile saldırgan davranış arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulmamıştır.

Olson vd., (2008) 12 ile 14 yaş arası erkek çocukların şiddet içeren etkileşimli bilgisayar oyunlarının kullanımına ve etkilerine ilişkin algıları ile bu oyunlara yönelik tutumlarını incelemiştir ve belirlenmesi hedeflenmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre 12-14 yaş arası erkekler bilgisayar oyunlarını zafer, güç ve şöhret yaşamak, öfke ve stresi azaltmak ve aynı zamanda bir sosyalleşme aracı olarak kullandıklarını belirtmişlerdir. Bu araştırmaya katılanlar ayrıca şiddet içeren bilgisayar oyunlarının kendilerine zarar vermediğini ancak küçük çocukların oyunlardaki davranışları taklit ettiğini ve bu oyunlardan küfür gibi davranışları öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Jabjone (2008) tarafından "*Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunları Oynamak Taylandlı Çocukları Nasıl Etkiler*" adlı çalışmasında, şiddet içerikli video oyunları oynama ile bilgisayar oyunları oynamak için harcanan süre ile kötü tutum ve davranışlar arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmanın temel amacı, Tayland'da Nakhon Ratchasima İlköğretim Okulu'na devam eden 8-11 yaş arası 200 öğrencinin şiddet içeren veya içermeyen bilgisayar oyunları oynaması; saldırganlık, uyum becerileri ve duygusal duruma etkisini belirlemek. Araştırmanın sonuçları, şiddet içeren oyunlar oynayan Taylandlı öğrencilerin bilgisayar oyunları oynayarak daha fazla zaman harcadıklarını ve saldırganlık gibi olumsuz davranışların yüksek seviyede olduğunu, ayrıca uyum becerilerinin düşük olduğunu ve sürekli sorun çıkardıklarını ortaya koydu.

Gündüz ve Çelikkaleli (2009) yaptıkları çalışmada ergenlerin akademik yeterlik inançlarını, akran baskılarını ve sürekli kaygılarını saldırganlık davranışları açısından incelemiştir. Araştırma sonuçlarında; erkek öğrencilerin saldırganlığının akademik yeterlik inancından ve akran baskısından kaynaklandığını; Öte yandan, akademik yeterlik inancı, sürekli kaygı ve akran baskısının kız öğrenciler üzerinde yordayıcı etkisinin olduğu belirlenmiştir. Ayrıca kızların saldırganlık puanları ile sürekli kaygı puanları

arasında orta ve pozitif yönde bir ilişki olduğu, erkeklerin saldırganlık puanları ile sürekli kaygı puanları arasında ise düşük düzeyde pozitif bir ilişki olduğu, ancak bu ilişki istatistiki açıdan anlamlı bulunmamıştır.

Avcı (2010) araştırmasında anne baba tutumları ile ilkökul çocuklarının empati ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma sonuçlarına göre ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin saldırganlık düzeyleri kardeş sayısı, devam ettikleri okul türü (özel/devlet), annelerinin eğitim durumu, ebeveynlerin yaşı, yaşadıkları ev ve ailelerinin aylık geliri. Ayrıca erkeklerin saldırganlık ortalamalarının kızların saldırganlık ortalamalarından daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Babasının eğitim düzeyi ilkökul olan öğrencilerin saldırganlık puan ortalamaları ile baba eğitim düzeyi ortaokul, lise ve üniversite olan öğrencilerin saldırganlık puan ortalamaları daha yüksek bulunmuştur. Anne baba tutumlarının psikolojik özerklik, kabul/ilgi ve kontrol/denetleme boyutları ile 4. sınıf öğrencilerinin saldırganlık düzeyleri arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür.

Kars (2010) "*Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi*" başlıklı çalışmasında 4. ile 5. sınıflarda öğrenim gören 9 ile 11 yaş aralığında ki 184 deneğin şiddet içeren bilgisayarlarına göre saldırganlık düzeylerini incelemiştir. Oyun oynama durumu araştırmada Sears saldırganlık ölçeği kullanılmıştır. Araştırmanın sonuçları, erkeklerin kızlardan daha fazla bilgisayar oyunu oynadığını ve şiddet içeren video oyunlarını kızlardan daha fazla tercih ettiklerini ortaya koydu. Şiddet içeren bilgisayar oyunları oynamayan deneklerin saldırganlık puanlarının bu tür oyunları oynayanlara göre daha yüksek olduğu ve şiddet içeren bilgisayar oyunları oynayanların anti-sosyal saldırganlık ölçeğinden aldıkları puanların yüksek olduğu gösterilmiştir ve olmayanlara göre daha yüksektir.

Bushman ve Gibson (2010) tarafından "*Şiddet İçeren Video Oyunları Oyun Kapatıldıktan Çok Sonra Saldırganlıkta Artışa Neden Oluyor*" adlı çalışmada, şiddet içeren bilgisayar oyunlarının saldırganlık üzerindeki uzun vadeli etkilerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu çalışmada kontrol ve deney grubu kullanılmıştır. Deney grubu öğrencilerine üç farklı şiddet içerikli video oyunu, kontrol grubuna ise üç farklı şiddet içermeyen video oyunu 20 dakika süreyle oynanmıştır. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin yarısından 24 saat içinde video oyunu oynamadan önce oyundaki başarılarını nasıl arttırabileceklerini

düşünceleri istenmiştir. Ertesi gün, oyunculara tepki süresi görevi adı verilen, gerçekte var olmayan sanal bir rakiple meydan okundu. Yarışmanın galiplerinden rakiplerini cezalandırmak için 60 ile 105 desibel arası ses şiddeti istendi. Verilecek sesin şiddeti saldırganlık puanı olarak değerlendirildi. Bu çalışma sonucunda, şiddet içeren video oyunları oynayan ve bu oyunları düşünen erkek oyuncuların 24 saat sonra saldırganlık puanlarının diğer koşullardaki oyunculara göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmacılar, şiddet içeren video oyunları deneyimi üzerine düşünmenin, oyunun bitiminden çok sonra agresif düşünce, duyu ve davranışları harekete geçireceğini belirtmişlerdir.

Jeong (2011) ABD'de Michigan State Üniversitesi'nde okuyan 55 erkek ile 25 kız öğrenci üzerinde yaptığı araştırmasında, şiddet içeren reklamların ve oyunların saldırgan davranışları artırmada rol oynadığı sonucuna varmıştır.

Şahin (2011) ergenlerle yaptığı araştırmasında ergenlerin saldırganlık eğilimleri ile algılanan ebeveyn tutum ve davranışları arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Ayrıca araştırmada anne ve babanın cinsiyeti, yaşı, medeni durumu, evde kimlerle birlikte yaşadıkları, evde kendilerini en yakın hissettikleri kişiler, anne baba tutumları, saldırganlık ve benlik saygısı üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Araştırmada sosyo-demografik özellikler dikkate alındığında; Erkek çocukların anne babalarından algıladıkları demokratik tutum düzeylerinin kızlara göre daha yüksek olduğu, yalnız yaşayan bireylerin anne babalarından algıladıkları otoriter tutum düzeylerinin diğer bireylere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Ayrıca bireylerin anne babalarından algıladıkları demokratik tutum düzeyi arttıkça benlik saygı düzeylerinin de arttığı ve bireylerin anne babalarından algıladıkları otoriter tutum ölçeğinden aldıkları puanlar arttıkça, bireylerin benlik saygısı düzeyi düşmektedir. Araştırmada ebeveynlerin yaşı, medeni durumu gibi sosyo-demografik özelliklerine göre anlamlı bir netice elde edilmemiştir.

Burroughs (2012) araştırmasında geniş bir yaş aralığında sosyometrik popülerlik ile ilişkisel saldırganlık arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma sonuçlarına göre; bu, erkeklerin ilişkisel saldırganlık yerine açık saldırganlık sergilediklerini ve kızların açık saldırganlık yerine ilişkisel saldırganlık sergilediklerini gösteren istatistiksel olarak anlamlı cinsiyet farklılıkları olduğunu buldu. İlişkisel saldırganlıkta cinsiyetler arasında

istatistiksel açıdan anlamlı bir fark bulunmadı. Saldırganlığın okul düzeyine göre farklılık gösterdiği sonucuna varmıştır. Popülerlik algısı yüksek ve popülerlik algısı düşük bulunan öğrencilerin, ilişkisel saldırganlıklarının istatistiki açıdan farklılaştığını bulmuştur.

Kılınç ve Murat (2012) lise öğrencilerinde sürekli kaygı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi bazı demografik değişkenler açısından incelemiştir. Araştırma sonuçlarına göre ergenlerin saldırganlık düzeyleri ile sürekli kaygı düzeyleri arasında orta düzeyde, pozitif yönde bir ilişki olduğu sonucuna varılmıştır. Ayrıca ergenlerin saldırganlık düzeyleri ile anne-baba tutumu, anne-baba-okul ilişkisi, cinsiyet ve sosyal etkinliklere katılma sıklığı değişkenleri arasında farklılık olduğu; sosyoekonomik gelir düzeyi ve aile ikamet durumu değişkenlerinin fark yaratmadığını belirlemiştir.

Köksal (2012) özel okula devam eden 2-6 yaş arası çocukların saldırganlık düzeyleri ile çocuklarının anne babalarının tutumları arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Araştırma bulguları, ebeveynlerin demokratik ve izin verici tutumları ile çocukların saldırganlık düzeyleri arasında negatif, otoriter tutumlar ile saldırganlık düzeyleri arasında ise pozitif bir ilişki olduğunu göstermiştir.

Bell (2013) ilişkisel saldırganlık ile sosyal saldırganlık arasındaki ilişkiyi, kişiler arası olgunluk düzeyi ve antisosyal kişilik özelliklerini incelemiştir. Araştırmanın katılımcı grubu; 13-18 yaşlarında 58 hükümlü erkek ve 21 kız öğrenciden oluşmaktadır. Veri; 3 öz bildirim derecelendirme ölçeğinden (genç yetişkin sosyal davranış ölçeği, antisosyal süreç tarama cihazı ve duyarsız-kayıtsız kişilik özellikleri envanteri) elde edilmiştir. Araştırma bulgularına göre narsisizmin hem ilişkisel saldırganlığı hem de sosyal saldırganlığı önemli ölçüde etkilediği belirlenmiştir. Ayrıca ne narsisizm ve ilişkisel saldırganlık ne de sosyal saldırganlık ve kişiler arası olgunluk, erkek ve kız çocukları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir etkiye sahip bulunmamıştır.

Sezer vd., (2013) ilkokul öğrencileri üzerinde yaptıkları çalışmada, öğrencilerin saldırganlık düzeyleri ile anne baba tutum ve davranışları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma bulgularında, bu öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin yüksek olmadığı, saldırgan davranışlarının anne baba tutumlarına ve kavga etme sıklıklarına göre farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Er (2014) araştırmasında ergenlerin empati ve saldırganlık eğilimlerinin cinsiyete ve dört farklı ebeveynlik tarzına göre farklılık gösterip göstermediğini incelemiştir. Araştırma bulguları; ebeveynlerinden şiddet gören çocukların yaşlarına göre daha yüksek tepkisel ve proaktif saldırganlık eğilimlerine sahip olduklarını göstermiştir. Ayrıca annelerinin sıkı kontrol ve kontrol düzeylerini yüksek algılayan ergenlerin tepkisel saldırganlık eğilimlerinin yüksek olduğu, annelerini yüksek düzeyde kabul ve ilgi gördüğünü algılayan ergenlerin proaktif saldırganlık eğilimlerinin düşük olduğu bulunmuştur. Otoriter anne ve babaların çocuklarının, diğer ebeveynlik tarzlarına sahip anne ve babaların çocuklarına göre daha yüksek reaktif ve proaktif saldırganlık eğilimlerine sahip oldukları bulunmuştur.

Braza vd., (2015) ebeveynlerin otoriter veya izin verici tutumlarının çocukların davranış problemlerini içselleştirmelerini veya dışsallaştırmalarını nasıl etkilediğini incelemiştir. Araştırma sonuçlarına göre, otoriter anne tutumunun çocukların sorunu içselleştirmesi ve ifade etmesi ile olumlu bir ilişkisi olduğu ortaya çıkmıştır. Ayrıca otoriter anne ve izin verici baba tutumlarının bir arada bulunması, erkek çocuklarda sorunların içselleştirilmesi ile olumsuz hem kızlarda hem de erkeklerde saldırgan davranışların ortaya çıkması ile olumlu yönde ilişkilidir. Bununla birlikte, her iki ebeveynin de izin verici tutumu, yalnızca kızların fiziksel saldırganlık göstermesiyle olumlu yönde ilişkilidir.

Özyürek ile Özkan (2015) ergenlerle yaptıkları çalışmada öğrencilerin okula karşı öfkeleri ile anne baba tutumları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma bulgularında; kızların erkeklere göre okula karşı düşmanca tutumlarının daha yüksek olduğu ve ergenlerin sınıf seviyesi yükseldikçe okula yönelik düşmanca tutumlarının arttığı gözlemlenmiştir. Anne-babasını izin verici/müşamahakâr ve demokratik olarak algılayan öğrencilerin, anne babalarını otoriter ve hoşgörülü/ihmalkâr olarak algılayan öğrencilere göre sosyal olarak daha kabul edilebilir öfkeye sahip oldukları görülmüştür.

Cansever'in (2017) çalışmasında ergenlerde algılanan ebeveyn çatışması ve saldırganlık arasındaki ilişki incelenmiştir. Ayrıca ergenlerin saldırganlık düzeylerinin cinsiyet, anne ve baba eğitim düzeyi ve annenin çalışma durumuna göre anlamlı farklılık gösterip göstermediği de incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre ergenlerde algılanan ebeveyn çatışması düzeyinin saldırganlık düzeyini anlamlı düzeyde yordadığı görülmüştür. Ergenlerin algıladıkları ebeveyn çatışması alt boyutları ve saldırganlığın alt boyutları olan

öfke, fiziksel saldırganlık ve düşmanlık arasında düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunurken, sözel saldırganlık alt boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Ergenlerin demografik veriler kullanılarak incelenen saldırganlık düzeylerinde cinsiyete göre farklılaşma olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca ergenlerin öfke düzeyleri cinsiyete ve annenin çalışma durumuna göre anlamlı farklılık göstermezken, anne ve babanın eğitim düzeyine göre anlamlı farklılık göstermiştir. Ergenlerin fiziksel saldırganlık düzeyleri annenin eğitim düzeyine ve annenin çalışma durumuna göre anlamlı farklılık göstermezken, babanın eğitim düzeyine göre anlamlı farklılık göstermiştir. Ergenlerin sözel saldırganlık düzeylerinin cinsiyete, anne ve babanın eğitim düzeyine ve annenin çalışma durumuna göre anlamlı farklılık göstermediği görülmüştür. Ergenlerin düşmanlık düzeyleri cinsiyete, anne eğitim düzeyine ve annenin çalışma durumuna göre anlamlı farklılık göstermezken baba eğitim düzeyine göre anlamlı farklılık göstermiştir.

Küsmez (2019) yaptığı çalışmada ortaokul öğrencilerinin saldırganlık davranışlarını ve okul iklimi algılarını araştırmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak Buss ve Perry (1992) Saldırganlık Ölçeği ve Okul İklim Ölçeği kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre ortaokul öğrencilerinin, orta düzeyde saldırgan oldukları ve okul iklimini iyi algıladıkları, öğrencilerin saldırganlık eğilimleri ve okul iklimi algıları arasında negatif yönde bir ilişki bulunduğunu belirlenmiştir. Öğrencilerin saldırganlık davranışları sınıf düzeyi, veli medeni durumu, eğitim düzeyi, gelir durumu, okulun bulunduğu bölgenin sosyo-ekonomik durumu, hanede kronik hastalık varlığı, göç durumu, televizyon izleme süresi, izlenen dizi türü, sosyal medya kullanım süresi, bilgisayarda oyun oynama durumu ve oyun türüne göre farklılık gösterdiği görülmüştür.

Kılıç (2019) araştırmasında, ebeveynlerin çocuklarına karşı ortak bir tutum sergilemediklerini göz önünde bulundurarak, olası farklı ebeveyn tutumu bileşenlerinin nevrotik kişilik tipleri üzerindeki yordayıcı etkisini incelemiştir. Aynı zamanda araştırma sorularına paralel olarak, Karen Horney tarafından tanımlanan otoriter anne ve otoriter baba tutumları ve kişilik tipleri arasındaki ilişki ayrı ayrı incelenmiştir. Yapılan analizler sonucunda; Otoriter tutum ile anne tutum puanlarından saldırgan tip ve kopuk kişilik tipi puanları arasında pozitif, orta ve anlamlı bir ilişki olduğu belirlendi. Baba tutum puanları açısından incelendiğinde; Baba tutum puanları arasında otoriter tutum ile saldırgan kişilik tipi arasında pozitif, orta düzeyde ve anlamlı bir ilişki bulunurken, kopuk kişilik tipi ile düşük düzeyde pozitif yönde pozitif bir ilişki bulunmuştur.

Kekeç (2019), araştırmasında ergenlerin saldırganlık davranışlarını ve ebeveyn tutumlarını araştırmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak Can tarafından 2000 yılında Türkçeye uyarlanan Buss ve Perry Saldırganlık Ölçeği ve Kuzgun tarafından 1972 yılında geliştirilen ebeveyn tutum ölçeği kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen bulgulara göre; Anne baba tutumunun cinsiyet, yaş, baba eğitim durumu, anne eğitim düzeyi ve ailenin genel tutumu ile ilişkili olduğu bulunmuştur. Anne baba tutum ve davranışları ile ailenin ekonomik durumu arasında bir ilişki bulunamamıştır. Ayrıca saldırgan davranış; Cinsiyet, yaş, baba eğitim düzeyi, anne eğitim düzeyi, sınıf düzeyi ve ailenin genel tutumunun önemli olduğu sonucuna varılmıştır. Saldırgan davranışın kardeş sayısı ve ailenin ekonomik geliri ile ilişkili olmadığı belirlendi.

Balamir ve Övür (2021), tarafından yapılan çalışmada; 22 katılımcıya açık uçlu 9 soru sorulmuştur. Katılımcıların 9 açık uçlu soruya verdiği cevaplar analiz edilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği sonuçlarına göre Pubg oyunu dijital oyun bağımlılığını arttırmaktadır.

Burkhardt ve Lenhard (2022), yapmış oldukları meta analiz çalışmasında şiddet içerikli video oyunları ve saldırganlık davranışlarına olan etkisini inceleyen çalışmaları bir araya getirmiştir. Çalışmalardan elde edilen sonuçlara göre ergenlik çağının en belirgin özelliklerinin görüldüğü yaş 14' tür. Yapılan çalışma sonuçları değerlendirildiğinde genel kanı şiddet içerikli video oyunlarının saldırganlık davranışını arttıran bir etkiye sahip olduğudur.

Literatürde dijital oyunların pozitif sonuçlarının olduğunu savunan çalışmalarda mevcuttur. Bazı çalışmalar genel kanının aksine sonuçlar elde etmiştir. Yapılan bazı çalışmaların sonuçlarına göre ergenler (Cesarone, 1994; Dye ve vd., 2009; Olson, Lawrencw ve Dorothy, 2008) şiddet içeren bilgisayar oyunlarının kendilerine zarar vermediğini ancak küçük çocukların oyunlardaki davranışları taklit ettiğini ve bu oyunlardan küfür gibi davranışları öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Dijital oyunlarda geçirilen sürenin oyunlarda daha profesyonel bir hale gelmeyi ve e-spor alanında başarıyı artırıcı bir etki sağladığı sonucuna ulaşılmıştır (Çınar, 2020).

Çetinkaya (2021), şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayanların saldırganlık seviyesinin daha düşük olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Yapılan alıřmalardan bir diđerinde ise řiddet ierikli oyunların ocuklara kt olmayan aksine iyi sonular ortaya ıkardıđını sylemektedir. Buna gre řiddet ierikli video oyunları fke ve stresi azalttıđı iin ve savař oyunlarının, savařın ne byk bir problem olduđunu gsterdiđi iin, olumlu bir sonu olarak sınıflandırılmıřtır (Ferguson ve Wang, 2022).

5. YÖNTEM

5.1. Araştırmanın Modeli

Araştırmada ön test-son test deney kontrol gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Deneysel desen gereği araştırmada bir deney grubu ve bir kontrol grubu yansız olarak seçilmiştir. Alanda yapılan çalışmalara göre gruplara denekler yansız olarak yerleştirilmelidir (Kılıç vd., 2013).

Bu araştırmanın bağımsız değişkeni araştırmacı tarafından geliştirilen Sosyal Temelli Destek Eğitim Programı, bağımlı değişkeni ise şiddet içerikli dijital oyunlar oynayan ergenlerin saldırganlık düzeyleridir.

Araştırmada ön test uygulanmış ve istatistiksel veriler elde edilmiştir. Ön test uygulamasının ardından ise son test uygulanmıştır. Daha sonrasında ise ön test ve son test sonuçları karşılaştırılmış ve zayıf deneysel desenin etkisi gözlemlenmiştir.

5.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni Afyon İli Dinar İlçesi 'ndeki öğrencilerdir. Araştırma örneklemini ise Afyon İli, Dinar İlçesi, Mehmet Çavuş Anadolu Lisesi'nde öğrenim giren 48 öğrencidir.

5.2.1. Çalışma Grubu

Araştırmaya toplam 48 öğrenci katılmıştır. Rastlantısal örnekleme yöntemi ile seçilen 24 öğrenciye araştırmacı tarafından "Sosyal gelişim temelli Eğitim programı" uygulanmıştır. Program haftada iki gün ve günde iki saat olarak toplam 10 hafta boyunca uygulanmıştır. Toplamda ise uygulama 40 saat yapılmıştır. Sanat, kültür ve spor faaliyetlerinin yer aldığı, grup etkinliklerine ve fiziki performans gerektiren etkinliklere yer verilen 20 eğitim planı uygulanmıştır. Deney grubunun 10 hafta süresince dijital içeriklerden izole kalmaları sağlanmış ve okul-aile iş birliğiyle düzenli kontrol sağlanmıştır.

Ön testler 04.03.2022, son testler ise 03.06.2022 tarihinde uygulanmıştır.

Aşağıda yer alan Tablo 4'te kontrol ve deney grubundaki öğrencilerin demografik bilgilerine ilişkin dağılımları verilmiştir.

Tablo 4. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Demografik Bilgilerine İlişkin Dağılımları

| | | Grup | | | |
|---------------|------------------------------|-------|-------|---------|-------|
| | | Deney | | Kontrol | |
| | | N | % | N | % |
| Cinsiyet | Kız | 12 | 50,0% | 12 | 50,0% |
| | Erkek | 12 | 50,0% | 12 | 50,0% |
| Kardeş Sayısı | Tek Çocuğum | 1 | 4,2% | 0 | 0,0% |
| | 1 Kardeşim Var | 10 | 41,7% | 10 | 41,7% |
| | 2 Kardeşim Var | 6 | 25,0% | 10 | 41,7% |
| | 3 Kardeşim Var | 6 | 25,0% | 4 | 16,7% |
| | 4 ve daha fazla kardeşim var | 1 | 4,2% | 0 | 0,0% |
| Anne Eğitim | Hiçbir okul mezunu değil | 1 | 4,2% | 1 | 4,2% |
| | İlkokul/Ortaokul Mezunu | 11 | 45,8% | 17 | 70,8% |
| | Lise Mezunu | 10 | 41,7% | 5 | 20,8% |
| | Ön Lisans/Lisans Mezunu | 1 | 4,2% | 1 | 4,2% |
| | Yüksek Lisans/Doktora Mezunu | 1 | 4,2% | 0 | 0,0% |
| Baba Eğitim | Hiçbir okul mezunu değil | 0 | 0,0% | 0 | 0,0% |
| | İlkokul/Ortaokul Mezunu | 11 | 45,8% | 8 | 33,3% |
| | Lise Mezunu | 9 | 37,5% | 13 | 54,2% |
| | Ön Lisans/Lisans Mezunu | 3 | 12,5% | 2 | 8,3% |
| | Yüksek Lisans/Doktora Mezunu | 1 | 4,2% | 1 | 4,2% |
| | Var | 1 | 4,2% | 2 | 8,3% |

| | | | | | |
|----------------------|--------------------------------------|----|--------|----|-------|
| Kronik Sağlık Sorunu | Yok | 23 | 95,8% | 22 | 91,7% |
| Psikolojik Sorun | Var | 0 | 0,0% | 1 | 4,2% |
| | Yok | 24 | 100,0% | 23 | 95,8% |
| Gelir Durumu | 0-4.500 TL | 7 | 29,2% | 6 | 25,0% |
| | 4.500-7.500 TL | 5 | 20,8% | 8 | 33,3% |
| | 7.500-10.500 TL | 12 | 50,0% | 3 | 12,5% |
| | 10.500-13.500 TL | 0 | 0,0% | 3 | 12,5% |
| | 13.500 TL ve üzeri | 0 | 0,0% | 4 | 16,7% |
| Anne Meslek | Çalışmıyor | 18 | 75,0% | 20 | 83,3% |
| | İşçi | 3 | 12,5% | 2 | 8,3% |
| | Kamu Kurum ve Kuruluşlarda Çalışıyor | 3 | 12,5% | 1 | 4,2% |
| | Esnaf | 0 | 0,0% | 1 | 4,2% |
| | Girişimci | 0 | 0,0% | 0 | 0,0% |
| Baba Meslek | Çalışmıyor | 2 | 8,3% | 2 | 8,3% |
| | İşçi | 8 | 33,3% | 10 | 41,7% |
| | Kamu Kurum ve Kuruluşlarda Çalışıyor | 7 | 29,2% | 8 | 33,3% |
| | Esnaf | 7 | 29,2% | 4 | 16,7% |
| | Girişimci | 0 | 0,0% | 0 | 0,0% |

Araştırmaya katılan öğrencilerin % 50,0'si kız ve %50,0'si erkektir. Deney grubundaki öğrencilerin %41,7'sinin bir kardeşi var, %45,8'inin anne ve babası ilkokul/ortaokul mezunu, %95,8'inin kronik sağlık sorunu yok ve tamamının psikolojik sorunu bulunmamaktadır. Deney grubu öğrencilerinden %50'sinin gelir durumu 7.500 ile 10.500 arasında ve %75,0'inin annesi çalışmıyor, %33,3'ünün babası ise işçidir.

Kontrol grubundaki öğrencilerin %41,7'sinin bir kardeşi var, %70,8'inin annesi ilkokul/ortaokul mezunu, % 54,2'sinin babası lise mezunu, %91,7'sinin kronik sağlık sorunu yok ve %95,8'inin psikolojik sorunu bulunmaktadır. Kontrol grubu öğrencilerinden %33,3'ünün gelir durumu 4.500 ile 7.500 arasında ve %83,3'ünün annesi çalışmıyor, %41,7'sinin babası ise işçidir.

5.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplanması amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanan “Sosyodemografik Veri Formu”, Madran (2012) tarafından Türkçe'ye uyarlanan “Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği”, Horzum (2011) tarafından geliştirilen “Ergenler İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, Bayraktar (2001) tarafından geliştirilen “İnternet Bağımlılığı Ölçeği”, Arslan (2015) tarafından geliştirilen “Çocuk ve Genç Psikolojik Sağlık Ölçeği” kullanılmıştır.

5.3.1. Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği (BPSÖ)

Araştırmamızda kullandığımız ölçeklerden biri olan Buss- Perry Ölçeği 1992 yılında Buss ve Perry tarafından geliştirilmiştir. Ölçek toplamda 29 maddeden ve 4 alt boyuttan oluşmaktadır ve Beşli Likert tipi bir ölçme aracıdır. Ölçekte kullanılan 4 alt boyut; öfke, düşmanlık, fiziksel saldırganlık ve sözel saldırganlık olarak sıralanmıştır. Türkçe uyarlaması ise Madran tarafından 2012 yılında yapılmıştır. Ölçek de toplam varyansın %41'ini açıklayan, dört faktörlü bir yapı elde edilmiştir. Ölçeğin Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı .85, tekrar test güvenilirlik katsayısı ise .97 olarak elde edilmiştir. Ölçüt bağıntılı geçerlik kapsamında ise BPSÖ ile Çok Boyutlu Öfke Ölçeği arasındaki ilişki incelenmiş ve .49 korelasyon elde edilmiştir. Bu çalışmada ölçeğin Cronbach alfa değeri .89 olarak bulunmuştur.

5.3.2. Çocuk ve Genç Psikolojik Sağlık Ölçeği

Ölçek 2013 yılında Liebenberg, Ungar ve LeBlanc tarafından geliştirilmiştir. Türkçe'ye ise Arslan tarafından 2015 yılında uyarlaması yapılmıştır. Ölçek 11 farklı ülkeden elde edilen verilerden yararlanılarak geliştirilmiştir. 28 maddelik orijinal formu, üç alt ölçek ve sekiz alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçeğin kısa form çalışması Liebenberg, Ungar ve LeBlanc (2013) tarafından yapılmış ve iki farklı çalışma sonucunda 12 maddelik bir yapı elde edilmiştir. Ölçeğin faktör yük değerleri .39 ile .88 arasında değişmekte ve iç tutarlılık katsayısı .84 bulunmuştur. Ölçek beşli Likert yapıdadır. ÇGPSÖ ile olumlu duygular .57,

olumsuz duygular -.39, öz yeterlik .45 düzeyinde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Birinci örneklem için iç tutarlılık katsayısı .91 olarak bulunmuştur.

5.3.3. İnternet Bağımlılık Ölçeği (İBÖ)

Araştırmada kullanılan bu ölçek ilk olarak Patolojik Kumar Oynama ölçütlerinden uyarlanarak ortaya çıkmıştır. Yirmi soruluk bir tanı anketi olarak başlayan ve yapılan geliştirmelerle İnternet Bağımlılık Ölçeği olarak son halini alan ölçek Likert tipindedir. Young (1998) tarafından geliştirilen bu ölçekte İnternet Bağımlılık Ölçeğinin de katılımcıdan “Hiçbir zaman” “Nadiren” “Arada sırada” “Çoğunlukla” “Çok sık” ve “Devamlı” seçeneklerinden birini işaretlemesi istenmektedir. Bu seçeneklere sırasıyla 0, 1, 2, 3, 4 ve 5 puan verilmektedir. 80 ve üzeri puan alanlar “internet bağımlısı” olarak tanımlanmaktadır. 50–79 puan arası alanlar “sınırlı semptom gösterenler”, 50 puan ve altı alanlar “semptom göstermeyenler” olarak tanımlanmıştır. Bayraktar (2001) ölçeğin Türkçe uyarlamasını yapmıştır. Ölçek 12-17 yaş arası ergenlerin internet bağımlılığını ölçecek niteliktedir. Testin standardize edilmiş Alpha değeri açısından güvenilirliği 91, Spearman – Brown değeri ise 87’dir.

5.3.4. Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği

Ölçeğin kapsam geçerliliği ve yapısal geçerliliği için faktör analizi yapılmış ve ölçek iki faktörlü bulunmuştur. Ölçeğin birinci faktöründe 28 madde bulunmaktadır ve bu maddelerin yük değerleri. 512- 795 arasında görülmektedir. İnternet bağımlılığı olarak adlandırılan faktör, ölçeğin varyansının %29.49’unu açıklamaktadır. İkinci faktördeki 26 maddenin yük değerleri. 424-.788 arasında değişmektedir. Bilgisayar oyun bağımlılığı olarak adlandırılan faktör ölçeğin varyansının %19.13’ünü açıklamaktadır. 54 maddeden oluşan ölçek, varyansın %48.62’sini açıklamaktadır. Ölçeğin güvenilirliğinde birinci faktörün iç tutarlık katsayısı 96, ikinci faktörün .95 olarak bulunmuştur. Toplamda iç tutarlık kat sayısı 95’tir.

5.3.5. Kişisel Bilgi Formu

Hazırlanan kişisel bilgi formuyla öğrencilerin yaş ve cinsiyet, anne-baba eğitimi, anne-baba mesleği ve gelir durumu gibi demografik özellikleriyle ilgili bilgiler toplanmıştır.

5.4. Sosyal Gelişim Temelli Destek Eğitim Programı Uygulama Süreci

Çalışma deneysel desende yapılmıştır. Deney ve kontrol grubu için toplam şiddet içerikli dijital oyun oynayan 48 öğrenci belirlenmiştir. 48 öğrenciye ön testler uygulanmıştır. Bunlardan rastlantısal olarak seçilen 24 öğrenciye araştırmacı tarafından geliştirilen “Sosyal Gelişim Temelli Destek Eğitim Programı” uygulanmıştır. Sosyal Gelişim Temelli Destek Eğitim Programı 10 hafta 2 oturum şeklinde planlanmıştır. Toplam 40 ders saati uygulama yapılmıştır. Ön testler 04.03.2022 tarihinde yapılmıştır. Son testler 03.06.2022 tarihinde yapılmıştır.

Program kapsamında öğrenciler fiziki oyun ve kültür sanat faaliyetlerinde bulunmuşlardır. Öğrencilere saldırganlık davranışlarını nasıl kontrol edecekleri öğretilirken, fazla enerjilerini spor aracılığıyla dışa vurmaları sağlanacaktır. Program boyunca öğrenciler gönüllü olarak dijital oyunlardan izole kalacak ve günde 2 saat kitap okuyacaklardır. Ebeveynlerle iletişim kurularak öğrencilerin evde dijital oyun oynayıp oynamadıkları kontrol edilmiştir. Program kapsamında 5 takım oyunu, 3 iletişim oyunu, 4 kutu oyunu, 3 beceri faaliyetleri ve 5 kültür sanat faaliyeti olmak üzere toplam 20 etkinlik uygulanmıştır. Program 10 hafta, 40 ders saati olarak planlanmıştır. Uygulamalar Salı ve Perşembe olmak üzere haftada 2 gün (4 ders saati) olarak topla 40 saat uygulama yapılmıştır. Uygulama için gerekli tüm araç ve gereçler araştırmacı tarafından temin edilmiştir. Program kapsamında MEB Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü'nün 10. Sınıf Etkinlik Örnekleri kitabından yararlanılmıştır (MEB, 2011). Programın amacına uygun olarak Eğitsel Başarı, Kendini Kabul, Kişiler Arası İlişkiler, Aile ve Toplum alanlarından 20 kazanım belirlenmiş ve program süresince kazandırılmaya çalışılmıştır.

5.5. Verilerin Analizi

Araştırma kapsamında uygulama öncesi ve sonrasında öğrencilerden toplanan veriler SPSS 22. 0 (Statistical package for the Social Sciences) Programı kullanılarak analiz edilmiştir. İstatistiksel analiz kararında verilerin tamamının normal dağılıma uygun olduğu “Shapiro-Wilk” ve “Histogram” çizilmesi yoluyla incelenmiştir. Verilerin normal dağılıma uygun olan durumlarda parametrik testler, olmaması durumunda ise non-parametrik testler kullanılmaktadır. Normallik testleri sonucu verilerin normal dağıldığı tespit edildiği için araştırma verileri analizinde parametrik testler kullanılmıştır.

İlişki ölçüm setlerine ait ortalama puanların birbirinden anlamlı bir şekilde farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla ilişkili örneklem için t-testi kullanılması önerilmektedir (Büyüköztürk, 2015). Ölçek puanlarından elde edilen basıklık ve çarpıklık değerlerinin +3 ile -3 arasında olması normal dağılım için yeterli görülmektedir (Hopkings ve Weeks, 1990). Buna göre ölçek puanlarının normal dağılım gösterdiği kabul edilmiştir.

Tablo 5. Sosyal Gelişim Temelli Eğitim Programı uygulaması

| Etkinlikler | | Eğitsel Başarı | Kendini Kabul | Kişiler Arası İlişkiler | Aile ve Toplum | Süre(dk) |
|---------------------------|---|----------------|---------------|-------------------------|----------------|----------|
| Takım Oyunları | - Basketbol | | | | | 80 |
| | - Voleybol | 4 | | | | 80 |
| | - Futbol | 10 | | 42 | | 120 |
| | - Masa Tenisi | 11 | | | | 80 |
| | - Yakar Top | | | | | 80 |
| İletişim Oyunları | - İfade Engeli | | | 28 | | 80 |
| | - Sessiz Sinema | | | 29 | | 40 |
| | - Kulaktan Kulağa | | | 30 | | 40 |
| | | | | 42 | | 40 |
| Kutu Oyunları | - Monopoly | | | | | 40 |
| | - Ben Kimim? | 4 | 26 | | | 80 |
| | - Jenga | | | | | 40 |
| | - Satranç | | | | | 40 |
| Beceri Oyunları | - Domino | | | 31 | | 120 |
| | - Origami | | | 32 | | 80 |
| | - Puzzle | | | 36 | | 80 |
| | | | | 44 | | 80 |
| Kültür Sanat Faaliyetleri | - Saldırganlık, Dijital Oyun, Bağımlılık Kavramlarının Tanıtımı | | | | | 80 |
| | - Film İzleme | | 21 | 28 | 51 | 120 |
| | - Kitap Okuma | | 24 | 29 | 52 | 80 |
| | - Kitap Özeti Sunum | | 26 | 30 | 55 | 80 |
| | - Piknik | | 27 | | 56 | 240 |

6. BULGULAR

Bu bölümde sosyal temelli destek eğitim programının, şiddet içerikli dijital oyunlar oynayan ergenlerin saldırganlık davranışına etkisi incelenmiştir. Bu bölümde çalışmadan toplanan verilerin analizleri ve elde edilen bulgular sunulmuştur.

6.1. Birinci Alt Probleme Ait Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın birinci alt problemi Deney ve Kontrol grupları saldırganlık ön test Puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır? Şeklin de belirlenmiştir. Araştırmanın birinci alt problemine yanıt bulabilmek için Saldırganlık Ölçeği kullanılmıştır.

Aşağıda yer alan Tablo 6'da kontrol ve deney grubundaki öğrencilerin ön test saldırganlık ölçeği ve alt boyut puanlarının bağımsız grup t testi ile karşılaştırılma sonuçları verilmiştir.

Tablo 6. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği ve Alt Boyutlarının Ön Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması

| | Grup | N | Ortalama | Std. | Std. E. | p |
|-------------------------------|---------|----|----------|---------|---------|------|
| Fiziksel Saldırganlık Ön Test | Deney | 24 | 27,9167 | 7,24069 | 1,47800 | ,978 |
| | Kontrol | 24 | 27,3333 | 6,95743 | 1,42018 | |
| Öfke Ön Test | Deney | 24 | 20,9583 | 6,38258 | 1,30284 | ,305 |
| | Kontrol | 24 | 22,0000 | 5,14148 | 1,04950 | |
| Düşmanlık Ön Test | Deney | 24 | 26,5000 | 7,20507 | 1,47073 | ,298 |
| | Kontrol | 24 | 26,6250 | 5,60910 | 1,14495 | |
| Sözel Saldırganlık Ön Test | Deney | 24 | 15,2083 | 4,45245 | ,90885 | ,738 |
| | Kontrol | 24 | 15,6250 | 3,97615 | ,81163 | |

Elde edilen analiz sonuçları göre; kontrol grubunda bulunan 24 öğrencinin Saldırganlık Ölçeği ve alt boyutlarının aritmetik ortalamaları ve deney grubunda yer alan 24 öğrencinin Saldırganlık Ölçeği ve alt boyutlarının aritmetik ortalamaları birbirlerine yakın olarak bulunmuştur. İki grubun arasında istatistiksel açıdan bir farklılık olmadığı görülmektedir. Sonuç olarak Saldırganlık ölçeği kontrol grubu ve deney grubunda yer alan öğrencilerin ön test puanları arasında istatistiksel açıdan bir farklılık görülmemekle birlikte birbirine denk olduğu ifade edilebilir.

Aşağıda yer alan Tablo 7’de kontrol ve deney grubundaki öğrencilerin son test Saldırganlık Ölçeği puanlarının bağımsız grup t testi ile karşılaştırılma sonuçları verilmiştir.

Tablo 7. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği ve Alt Boyutları Son Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması

| | Grup | N | Ortalama | Std. | Std. E. | p |
|--------------------------------|---------|----|----------|---------|---------|------|
| Fiziksel Saldırganlık Son Test | Deney | 24 | 23,3333 | 7,84450 | 1,60125 | ,380 |
| | Kontrol | 24 | 26,5833 | 6,86463 | 1,40124 | |
| Öfke Son Test | Deney | 24 | 17,7500 | 5,44738 | 1,11194 | ,840 |
| | Kontrol | 24 | 22,5000 | 5,37304 | 1,09677 | |
| Düşmanlık Son Test | Deney | 24 | 21,1250 | 6,60904 | 1,34906 | ,456 |
| | Kontrol | 24 | 28,0833 | 5,74015 | 1,17170 | |
| Sözel Saldırganlık Son Test | Deney | 24 | 14,1250 | 4,14217 | ,84552 | ,239 |
| | Kontrol | 24 | 16,1667 | 3,15769 | ,64456 | |

Elde edilen analiz sonuçları göre; kontrol grubunda bulunan 24 öğrencinin Saldırganlık Ölçeği ve alt boyutlarının aritmetik ortalamaları ve deney grubunda yer alan 24 öğrencinin Saldırganlık Ölçeği ve alt boyutlarının aritmetik ortalamaları birbirlerine yakın olarak bulunmuştur. İki grubun arasında istatistiksel açıdan bir farklılık olmadığı görülmektedir. Sonuç olarak Saldırganlık ölçeği kontrol grubu ve deney grubunda yer alan öğrencilerin son test puanları arasında istatistiksel açıdan bir farklılık görülmeyerek birbirine denk olduğu ifade edilebilir.

6.2. İkinci Alt Probleme Ait Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın ikinci alt problemi Deney ve Kontrol grupları İnternet Bağımlılığı ön test Puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır? Şeklin de belirlenmiştir. Araştırmanın birinci alt problemine yanıt bulabilmek için İnternet Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır.

Aşağıda yer alan Tablo 8’de kontrol ve deney grubundaki öğrencilerin ön test İnternet Bağımlılığı ölçeği ve alt boyut puanlarının bağımsız grup t testi ile karşılaştırılma sonuçları verilmiştir.

Tablo 8. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı Ölçeği Ön Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması

| | Grup | N | Ortalama | Std. | Std. E. | P |
|------------------------------|---------|----|----------|--------|---------|------|
| İnternet Bağımlılığı Ön Test | Deney | 24 | 2,6687 | ,66067 | ,13486 | ,375 |
| | Kontrol | 24 | 3,0375 | ,61578 | ,12570 | |

Elde edilen analiz sonuçları göre; kontrol grubunda bulunan 24 öğrencinin İnternet Bağımlılığı aritmetik ortalaması 2,67 bulunurken deney grubunda yer alan 24 öğrencinin İnternet Bağımlılığı aritmetik ortalaması 3,04 olarak bulunmuştur. İki grubun arasında istatistiksel açıdan bir farklılık olmadığı görülmektedir. Sonuç olarak İnternet Bağımlılığı testinde kontrol grubu ve deney grubunda yer alan öğrencilerin ön test puanları arasında istatistiksel açıdan bir farklılık görülmeyerek birbirine denk olduğu ifade edilebilir.

Aşağıda yer alan Tablo 9’da kontrol ve deney grubundaki öğrencilerin son test İnternet Bağımlılığı Ölçeği puanlarının bağımsız grup t testi ile karşılaştırılma sonuçları verilmiştir.

Tablo 9. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı Ölçeği Son Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması

| | Grup | N | Ortalama | Std. | Std. E. | p |
|-------------------------------|---------|----|----------|--------|---------|------|
| İnternet Bağımlılığı Son Test | Deney | 24 | 2,1896 | ,48409 | ,09881 | ,025 |
| | Kontrol | 24 | 3,0542 | ,97199 | ,19841 | |

Elde edilen analiz sonuçları göre; kontrol grubunda bulunan 24 öğrencinin İnternet Bağımlılığı testi aritmetik ortalaması 2,19 bulunurken deney grubunda yer alan 24 öğrencinin İnternet Bağımlılığı testi aritmetik ortalaması 3,05 olarak bulunmuştur. İki grubun arasında istatistiksel açıdan bir farklılık olduğu görülmektedir. Sonuç olarak İnternet Bağımlılığı testinde kontrol grubu ve deney grubunda yer alan öğrencilerin son test puanları arasında istatistiksel açıdan bir farklılık görülerek birbirine denk olmadığı ifade edilebilir. Bu anlamlı düşüşün sebebi olarak verilen eğitim programının etkililiği olarak görülmektedir.

6.3. Üçüncü Alt Probleme Ait Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın üçüncü alt problemi Deney ve Kontrol grupları Psikolojik Sağlık ön test Puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır? Şeklin de belirlenmiştir. Araştırmanın birinci alt problemine yanıt bulabilmek için Psikolojik Sağlık Ölçeği kullanılmıştır.

Aşağıda yer alan Tablo 10’da kontrol ve deney grubundaki öğrencilerin ön test Psikolojik Sağlık ölçeği ve alt boyut puanlarının bağımsız grup t testi ile karşılaştırılma sonuçları verilmiştir.

Tablo 10. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Psikolojik Sağlık Ölçeği Ön Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması

| | | | Grup | N | Ortalama | Std. | Std. E. | P |
|---------------------------|--|---------|------|---------|----------|---------|---------|---|
| Psikolojik Sağlık Ön Test | | Deney | 24 | 45,9583 | 6,82374 | 1,39289 | ,375 | |
| | | Kontrol | 24 | 44,3750 | 8,08010 | 1,64934 | | |

Elde edilen analiz sonuçları göre; kontrol grubunda bulunan 24 öğrencinin Psikolojik Sağlık aritmetik ortalaması 45,96 bulunurken deney grubunda yer alan 24 öğrencinin Psikolojik Sağlık aritmetik ortalaması 44,38 olarak bulunmuştur. İki grubun arasında istatistiksel açıdan bir farklılık olmadığı görülmektedir. Sonuç olarak Psikolojik Sağlık testinde kontrol grubu ve deney grubunda yer alan öğrencilerin ön test puanları arasında istatistiksel açıdan bir farklılık görülmeyerek birbirine denk olduğu ifade edilebilir.

Aşağıda yer alan Tablo 11’de kontrol ve deney grubundaki öğrencilerin son test Psikolojik Sağlık Ölçeği puanlarının bağımsız grup t testi ile karşılaştırılma sonuçları verilmiştir.

Tablo 31. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Psikolojik Sağlık Ölçeği Son Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması

| | | | Grup | N | Ortalama | Std. | Std. E. | p |
|----------------------------|--|---------|------|---------|----------|---------|---------|---|
| Psikolojik Sağlık Son Test | | Deney | 24 | 45,6250 | 9,08804 | 1,85509 | ,281 | |
| | | Kontrol | 24 | 41,9583 | 10,88868 | 2,22264 | | |

Elde edilen analiz sonuçları göre; kontrol grubunda bulunan 24 öğrencinin Psikolojik Sağlık aritmetik ortalaması 45,63 bulunurken deney grubunda yer alan 24 öğrencinin Psikolojik Sağlık aritmetik ortalaması 44,96 olarak bulunmuştur. İki grubun arasında

istatistiksel açıdan bir farklılık olmadığı görülmektedir. Sonuç olarak Psikolojik Sağlıkta testinde kontrol grubu ve deney grubunda yer alan öğrencilerin son test puanları arasında istatistiksel açıdan bir farklılık görülmemeyerek birbirine denk olduğu ifade edilebilir.

6.4. Dördüncü Alt Probleme Ait Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın dördüncü alt problemi Deney ve Kontrol grupları Oyun Bağımlılığı ön test Puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır? Şeklin de belirlenmiştir. Araştırmanın birinci alt problemine yanıt bulabilmek için Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır.

Aşağıda yer alan Tablo 12’de kontrol ve deney grubundaki öğrencilerin ön test Oyun Bağımlılığı ölçeği ve alt boyut puanlarının bağımsız grup t testi ile karşılaştırılma sonuçları verilmiştir.

Tablo 42. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Ön Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması

| | Grup | N | Ortalama | Std. | Std. E. | P |
|--------------------------|---------|----|----------|---------|---------|------|
| Oyun Bağımlılığı Ön Test | Deney | 24 | 2,3730 | 1,21703 | ,24842 | ,180 |
| | Kontrol | 24 | 2,3254 | ,93384 | ,19062 | |

Elde edilen analiz sonuçları göre; kontrol grubunda bulunan 24 öğrencinin Oyun Bağımlılığı aritmetik ortalaması 2,37 bulunurken deney grubunda yer alan 24 öğrencinin Oyun Bağımlılığı aritmetik ortalaması 2,33 olarak bulunmuştur. İki grubun arasında istatistiksel açıdan bir farklılık olmadığı görülmektedir. Sonuç olarak Oyun Bağımlılığı testinde kontrol grubu ve deney grubunda yer alan öğrencilerin ön test puanları arasında istatistiksel açıdan bir farklılık görülmemeyerek birbirine denk olduğu ifade edilebilir.

Aşağıda yer alan Tablo 13’te kontrol ve deney grubundaki öğrencilerin son test Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanlarının bağımsız grup t testi ile karşılaştırılma sonuçları verilmiştir.

Tablo 13. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Son Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması

| | Grup | N | Ortalama | Std. | Std. E. | p |
|---------------------------|---------|----|----------|---------|---------|------|
| Oyun Bağımlılığı Son Test | Deney | 24 | 1,9980 | ,70679 | ,14427 | ,011 |
| | Kontrol | 24 | 2,5794 | 1,15288 | ,23533 | |

Elde edilen analiz sonuçları göre; kontrol grubunda bulunan 24 öğrencinin Oyun Bağımlılığı testi aritmetik ortalaması 1,99 bulunurken deney grubunda yer alan 24 öğrencinin Oyun Bağımlılığı testi aritmetik ortalaması 2,58 olarak bulunmuştur. İki grubun arasında istatistiksel açıdan bir farklılık olduğu görülmektedir. Sonuç olarak Oyun Bağımlılığı testinde kontrol grubu ve deney grubunda yer alan öğrencilerin son test puanları arasında istatistiksel açıdan bir farklılık görülerek birbirine denk olmadığı ifade edilebilir.

6.5. Beşinci Alt Probleme Ait Bulgular ve Yorumlar

Tablo 14. Deney ve Kontrol Gruplarında Ön Test – Son Test Karşılaştırması

| | | Ön Test | | Son Test | | Bağımlı T Testi |
|-----------------------------------|---------|---------|------|----------|-------|-----------------|
| | | Ort. | ss | Ort. | ss | p |
| Fiziksel Saldırganlık | Deney | 27,92 | 7,24 | 23,33 | 7,84 | 0,061 |
| | Kontrol | 27,33 | 6,96 | 26,58 | 6,86 | 0,740 |
| Öfke | Deney | 20,96 | 6,38 | 17,75 | 5,45 | 0,088 |
| | Kontrol | 22,00 | 5,14 | 22,50 | 5,37 | 0,768 |
| Düşmanlık | Deney | 26,50 | 7,21 | 21,13 | 6,61 | 0,029* |
| | Kontrol | 26,63 | 5,61 | 28,08 | 5,74 | 0,414 |
| Sözel Saldırganlık | Deney | 15,21 | 4,45 | 14,13 | 4,14 | 0,392 |
| | Kontrol | 15,63 | 3,98 | 16,17 | 3,16 | 0,618 |
| İnternet Bağımlılık Ölçeği | Deney | 2,67 | 0,66 | 2,19 | 0,48 | 0,011* |
| | Kontrol | 3,04 | 0,62 | 3,05 | 0,97 | 0,948 |
| Sağlamlık | Deney | 45,96 | 6,82 | 45,63 | 9,09 | 0,884 |
| | Kontrol | 44,38 | 8,08 | 41,96 | 10,89 | 0,453 |
| Oyun Bağımlılığı | Deney | 2,37 | 1,22 | 2,00 | 0,71 | 0,273 |
| | Kontrol | 2,33 | 0,93 | 2,58 | 1,15 | 0,442 |

*p<0,05

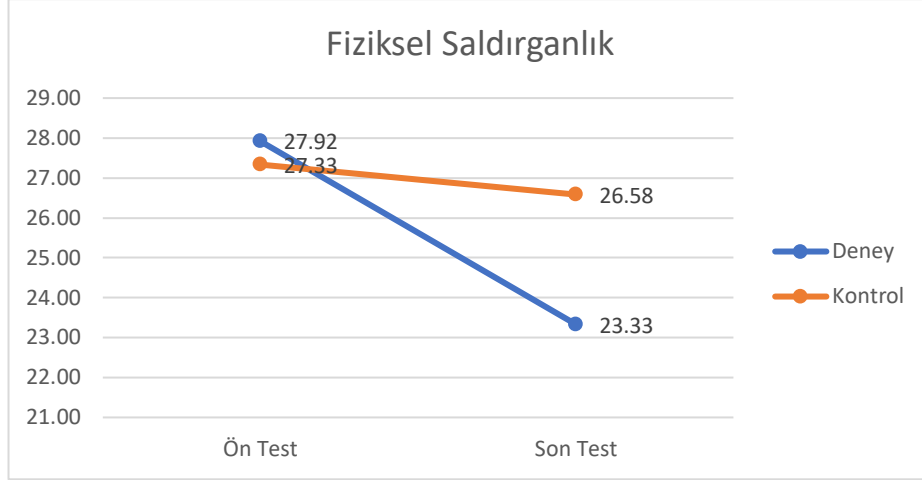
Ölçek puanlarının deney ve kontrol grubu ayrımında olmak üzere ön test ve son test ölçümlerinin karşılaştırılması amacıyla yapılan bağımlı gruplar t testi sonuçları tabloda verilmiştir.

Analiz sonuçlarına göre Deney grubunda, Fiziksel Saldırganlık, Öfke, Sözel Saldırganlık, Sağlamlık ve Oyun Bağımlılığı puanlarında ön test değerleri ile son test değerleri arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($p>0,05$).

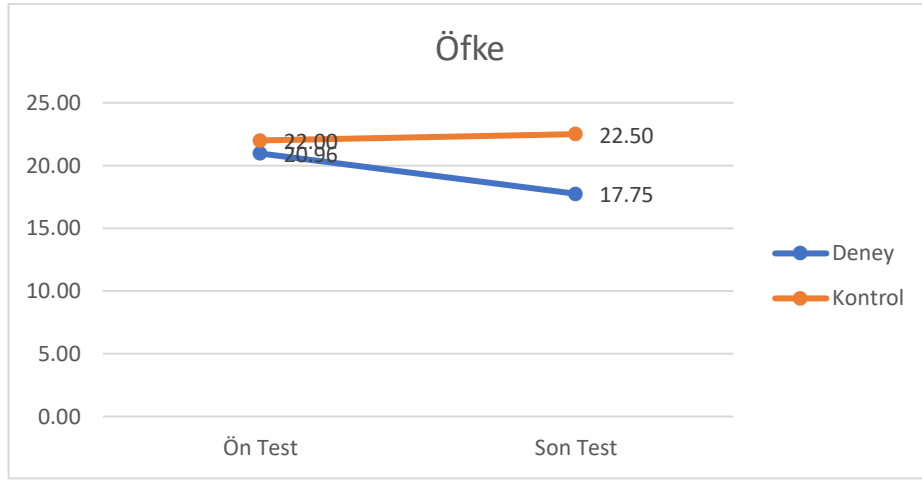
Deney grubunda Düşmanlık puanının ön test değerleri ile son test değerleri arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($p<0,05$) ve ortalama puanlara göre Düşmanlık ölçeğinin son test puanları ön test puanlarına göre daha düşüktür.

Deney grubunda İnternet Bağımlılık puanının ön test değerleri ile son test değerleri arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($p<0,05$) ve ortalama puanlara göre İnternet Bağımlılık ölçeğinin son test puanları ön test puanlarına göre daha düşüktür.

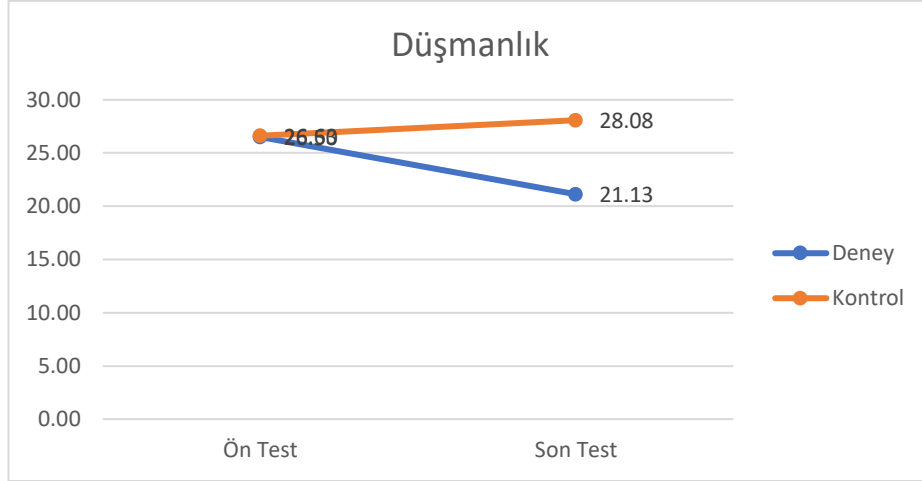
Analiz sonuçlarına göre kontrol grubunda, Fiziksel Saldırganlık, Öfke, Düşmanlık, Sözel Saldırganlık, İnternet Bağımlılığı, Sağlamlık ve Oyun Bağımlılığı puanlarında ön test değerleri ile son test değerleri arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($p>0,05$).



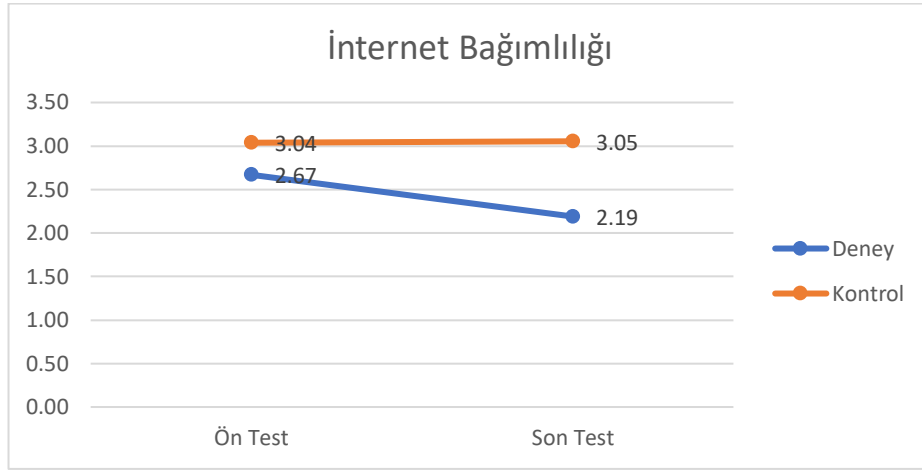
Şekil 1. Fiziksel Saldırganlık



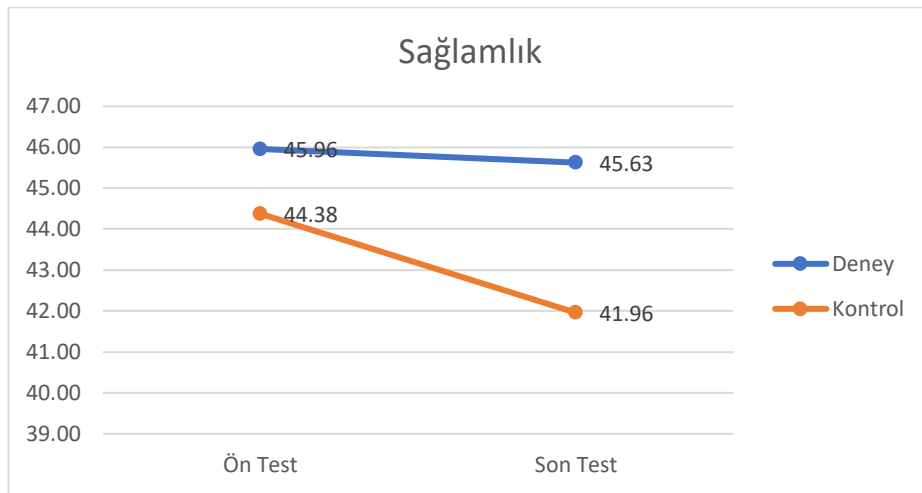
Şekil 2. Öfke



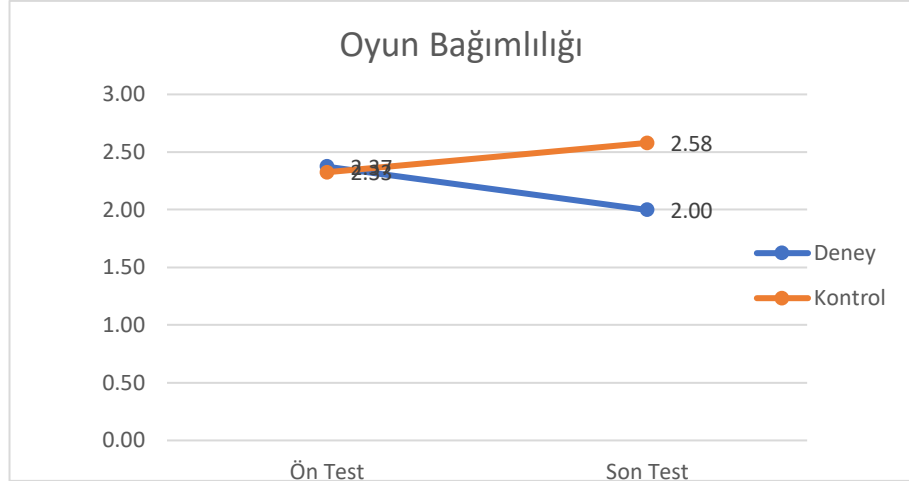
Şekil 3. Düşmanlık



Şekil 4. İnternet Bağımlılığı



Şekil 5. Sağlamlık



Şekil 6. Oyun Bağımlılığı

Tablo 55. Deney Grubunda Ölçek Puanlarının İlişkisi (Son Test Değerleri)

| Grup = Deney | | Fiziksel Saldırganlık (Son Test) | Öfke (Son Test) | Düşmanlık (Son Test) | Sözel Saldırganlık (Son Test) | İnternet Bağımlılık Ölçeği (Son Test) | Sağlamlık (Son Test) | Oyun Bağımlılığı (Son Test) |
|---------------------------------------|---|----------------------------------|-----------------|----------------------|-------------------------------|---------------------------------------|----------------------|-----------------------------|
| Fiziksel Saldırganlık (Son Test) | r | 1 | ,799** | ,778** | ,768** | ,713** | -,535** | ,654** |
| | p | | 0,000 | 0,000 | 0,000 | 0,000 | 0,007 | 0,001 |
| | n | 24 | 24 | 24 | 24 | 24 | 24 | 24 |
| Öfke (Son Test) | r | | 1 | ,829** | ,572** | ,537** | -0,311 | 0,360 |
| | p | | | 0,000 | 0,004 | 0,007 | 0,139 | 0,084 |
| | n | | 24 | 24 | 24 | 24 | 24 | 24 |
| Düşmanlık (Son Test) | r | | | 1 | ,576** | ,575** | -0,365 | ,426* |
| | p | | | | 0,003 | 0,003 | 0,079 | 0,038 |
| | n | | | 24 | 24 | 24 | 24 | 24 |
| Sözel Saldırganlık (Son Test) | r | | | | 1 | 0,402 | -0,363 | ,406* |
| | p | | | | | 0,052 | 0,082 | 0,049 |
| | n | | | | 24 | 24 | 24 | 24 |
| İnternet Bağımlılık Ölçeği (Son Test) | r | | | | | 1 | -,624** | ,845** |
| | p | | | | | | 0,001 | 0,000 |
| | n | | | | | 24 | 24 | 24 |
| Sağlamlık (Son Test) | r | | | | | | 1 | -,758** |
| | p | | | | | | | 0,000 |
| | n | | | | | | 24 | 24 |
| Oyun Bağımlılığı (Son Test) | r | | | | | | | 1 |
| | p | | | | | | | |
| | n | | | | | | | 24 |

***p<0,05 **p<0,01**

Deney grubunda ölçek puanlarının ilişkisinin (son test değerleri) incelenmesi amacıyla yapılan pearson korelasyon testi sonuçları tabloda verilmiştir.

Analiz sonuçlarına göre Fiziksel Saldırganlık puanı ile Öfke, Düşmanlık, Sözel Saldırganlık, İnternet Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı puanları arasında pozitif yönlü ve kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır (p<0,05). Fiziksel Saldırganlık puanı ile Sağlık arasında negatif yönlü ve orta kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır (p<0,05).

Öfke puanı ile Düşmanlık arasında pozitif yönlü ve kuvvetli; Sözel Saldırganlık ve İnternet Bağımlılığı puanları arasında pozitif yönlü ve orta kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır (p<0,05).

Düşmanlık puanı ile Sözel Saldırganlık, İnternet Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı puanları arasında pozitif yönlü ve orta kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır (p<0,05).

Sözel Saldırganlık puanı ile Oyun Bağımlılığı puanları arasında pozitif yönlü ve orta kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır (p<0,05).

İnternet Bağımlılığı ile Sağlık arasında negatif yönlü ve orta kuvvetli; Oyun Bağımlılığı puanları arasında pozitif yönlü ve kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır (p<0,05).

Sağlık puanı ile Oyun Bağımlılığı arasında negatif yönlü ve kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır (p<0,05).

Tablo 16. Kontrol Grubunda Ölçek Puanlarının İlişkisi (Son Test Değerleri)

| Grup = Kontrol | Fiziksel Saldırganlık (Son Test) | Öfke (Son Test) | Düşmanlık (Son Test) | Sözel Saldırganlık (Son Test) | İnternet Bağımlılık Ölçeği (Son Test) | Sağlık (Son Test) | Oyun Bağımlılığı (Son Test) | |
|----------------------------------|----------------------------------|-----------------|----------------------|-------------------------------|---------------------------------------|-------------------|-----------------------------|--------|
| Fiziksel Saldırganlık (Son Test) | r | 1 | ,745** | ,609** | ,697** | ,532** | 0,380 | ,623** |
| | p | | 0,000 | 0,002 | 0,000 | 0,007 | 0,067 | 0,001 |
| | n | 24 | 24 | 24 | 24 | 24 | 24 | 24 |
| Öfke (Son Test) | r | 1 | ,664** | ,728** | ,589** | 0,301 | 0,355 | |
| | p | | 0,000 | 0,000 | 0,002 | 0,153 | 0,088 | |
| | n | 24 | 24 | 24 | 24 | 24 | 24 | |
| Düşmanlık (Son Test) | r | | 1 | ,832** | 0,351 | 0,286 | 0,189 | |
| | p | | | 0,000 | 0,093 | 0,176 | 0,376 | |

| | n | 24 | 24 | 24 | 24 | 24 |
|--|---|----|----|-------|--------|--------|
| Sözel Saldırganlık (Son Test) | r | | 1 | ,473* | ,487* | 0,379 |
| | p | | | 0,020 | 0,016 | 0,068 |
| | n | 24 | 24 | 24 | 24 | 24 |
| İnternet Bağımlılık Ölçeği (Son Test) | r | | | 1 | -0,131 | ,727** |
| | p | | | | 0,542 | 0,000 |
| | n | | 24 | 24 | 24 | 24 |
| Sağlamlık (Son Test) | r | | | | 1 | 0,116 |
| | p | | | | | 0,589 |
| | n | | | | 24 | 24 |
| Oyun Bağımlılığı (Son Test) | r | | | | | 1 |
| | p | | | | | |
| | n | | | | | 24 |

*p<0,05 **p<0,01

Kontrol grubunda ölçek puanlarının ilişkisinin (son test değerleri) incelenmesi amacıyla yapılan pearson korelasyon testi sonuçları tabloda verilmiştir.

Analiz sonuçlarına göre Fiziksel Saldırganlık puanı ile Öfke, Düşmanlık, Sözel Saldırganlık, İnternet Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı puanları arasında pozitif yönlü ve orta kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır (p<0,05).

Öfke puanı ile Düşmanlık, Sözel Saldırganlık ve İnternet Bağımlılığı puanları arasında pozitif yönlü ve orta kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır (p<0,05).

Düşmanlık puanı ile Sözel Saldırganlık puanı arasında pozitif yönlü ve kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır (p<0,05).

Sözel Saldırganlık puanı ile İnternet Bağımlılığı ve Sağlamlık puanları arasında pozitif yönlü ve orta kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır (p<0,05).

İnternet Bağımlılığı ile Oyun Bağımlılığı puanları arasında pozitif yönlü ve kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır (p<0,05).

7. TARTIŞMA ve SONUÇ

Sosyal gelişim temelli destek eğitim programının şiddet içerikli dijital oyun oynayan ergenlerin saldırganlık davranışına etkisini incelemeyi amaçlayan araştırmanın ilk bulgusu saldırganlık bağlamında deney grubundaki ergenlerin puanlarındaki anlamlı azalıştır.

Anderson ve Dill (2000) tarafından yapılan çalışmada; saldırgan davranışlarda kısa ve uzun süreli artışlarla bilgi yapılarının hareketlendiğini, şiddet içeren oyun oynayanların saldırgan sözlerle, görevi şiddet içermeyen oyun oynayanlara göre daha kısa sürede tamamladıkları ve bu durumun erkeklerde daha anlamlı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bushman ve Gibson (2010) ise şiddet içeren bilgisayar oyunlarının saldırganlık üzerindeki uzun vadeli etkilerini araştırmıştır. Bu çalışma sonucunda, şiddet içeren video oyunları oynayan ve bu oyunları düşünen erkek oyuncuların 24 saat sonra saldırganlık puanlarının diğer koşullardaki oyunculara göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmacılar, şiddet içeren video oyunları deneyimi üzerine düşünmenin, oyunun bitiminden çok sonra agresif düşünce, duyu ve davranışları harekete geçireceğini belirtmişlerdir. Alanda yapılan çalışma sonuçları şiddet içeren dijital oyunların ve oyun oynama sürelerinin uzunluğunun saldırganlık davranışını arttırıcı nitelikte olduğunu ortaya koymuştur. Benzer çalışmalar, yapılan araştırmanın sonucuyla paralellik gösterip, destekler niteliktedir.

Bazı çalışmalar ise genel kanının aksine sonuçlar elde etmiştir. Yapılan bir çalışmada (Cesarone, 1994; Dye vd., 2009; Olson vd., 2008) şiddet içeren bilgisayar oyunlarının kendilerine zarar vermediğini ancak küçük çocukların oyunlardaki davranışları taklit ettiğini ve bu oyunlardan küfür gibi davranışları öğrendiklerini belirtmişlerdir. Yapılan çalışmalardan bir diğerinde ise şiddet içerikli oyunların çocuklara kötü olmayan aksine iyi sonuçlar ortaya çıkardığını söylemektedir. Buna göre şiddet içerikli video oyunları öfke ve stresi azalttığı için ve savaş oyunlarının, savaşın ne büyük bir problem olduğunu gösterdiği için, olumlu bir sonuç olarak sınıflandırılmıştır (Ferguson ve Wang, 2022). Dijital oyunlarda geçirilen sürenin oyunlarda daha profesyonel bir hale gelmeyi ve e-spor alanında başarıyı arttırıcı bir etki sağladığı (Çınar, 2020), şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayanların saldırganlık seviyesinin daha düşük (Çetinkaya, 2021) olduğu sonuçları da

literatürde mevcuttur. Bu durumun sebebinin ise ergenlerin savaşın yıkıcı etkilerini görerak savaş fikrinden uzaklaşmalarının etkili olduđu düşünölmektedir.

Sosyal gelişim temelli eğitim programının şiddet içerikli dijital oyun oynayan ergenlerin davranışına etkisini incelemeyi amaçlayan araştırmanın ikinci bulgusu ise dijital oyun ve internet bağımlılığında deney grubundaki ergenlerin puanlarındaki anlamlı azalıştır. Literatürde ergenlerin bilgisayar ve oyun bağımlılığıyla ilgili; saldırganlık (Aktaş, 2018; Balıkçı, 2018; Kıldırın, 2019; Kınay, 2019; Qureshi vd., 2013; Sallayıcı, 2019), şiddet eğilimi (Aksoy, 2018; Karabulut, 2019; Karakaya, 2019), öfke dışavurumu (Çakıcı, 2018) arasında pozitif yönde bir ilişki olduğunu bulgulamışlardır.

Genel kanının aksine; spor yapma ve saldırganlık davranışı arasında bir ilişki olmadığı sonucuna ulaşan çalışmalarda mevcuttur. Ergenlerin spor yapmaları ve saldırganlık davranışlarının azalması konusunda anlamlı farklar bulunamamıştır (Abur, 2002; Dervent, 2007; Yıldız, 2009).

Uzun süreli dijital oyun oynayan ergenlerin; sürekli sorun çıkaran, uyum becerileri düşük ve akranlarına oranla daha saldırgan davranışlar sergiledikleri (Bilgi, 2005; Jabjone, 2008), oyun bağımlılığı puanları ile psikolojik sağlamlık düzeylerinin negatif yönde ilişkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Aktaş, 2018; Keskin, 2019; Özmen, 2019).

Alanda yapılan pek çok çalışma ebeveynlerin ergenlerin oyun seçimi konusunda ilgisiz olduğunu (Pepe, 2011; Koçak ve Köse, 2014), dijital oyunların ergenlere zarar verdiğini düşündüğü fakat zihinsel fonksiyonları desteklediğini düşünmektedirler (Karaaslan, 2015; Healy, 1999). Ergenler ailelerine ve topluma karşı interneti ve dijital oyunları isyan aracı olarak kullanabilmektedir. Ailede güven, demokrasi, destek, güçlü iletişim ve olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisini geliştirmek, ergenler ve toplum arasındaki bağlantıyı güçlendirecektir (Irmak ve Erdoğan, 2015).

Literatür incelendiğinde eğitim programlarının psikoloji alanında ve terapi destekli olduğu görölmektedir. Etkili eğitim programları, ergenlerin saldırganlık davranışını kontrol altına almalarını sağlamaktadır (Gültekin, 2008). Böylelikle bilimsel ve uygulanabilir çözüm önerileri geliştirilerek ilgili kurumlar aracılığıyla aile, çocuk, genç, eğitimci, medya, oyun üretici ve pazarlayıcılarına sunulması da dijital oyunların olası zararlarının (Kowert vd., 2014; Wallenius ve Punamäki, 2008) azaltılmasına katkı sağlayacaktır.

Buccolo (2010) bir yıllık eğitim ve terapi programı uyguladığı, sosyal entegrasyonu sağlamayı amaçladığı araştırmasında; ergenlerin oyun oynama sürelerinde düşüş saptamıştır. Hull ve arkadaşları (2016) hazırladığı eğitim programının ergenler üzerinde etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ferguson (2015), 12 haftalık bir terapi programı hazırlanmış ve çeşitli eğitimler verilmiştir. 12 hafta sonucunda ise ergenler büyük bir kısmı oyunun zararlı yönlerini sindirmiş oyun bağımlılığında azalma görülmüştür. Literatürde bilişsel davranışçı eğitim programları ile yapılan psikolojik temelli çalışmalar da (Özcan, 2018; Söylemez, 2021) bulgumuzu destekler niteliktedir. Burkhardt ve Lenhard (2022) yapmış oldukları meta analiz çalışmasında şiddet içerikli video oyunları ve saldırganlık davranışlarına olan etkisini inceleyen çalışmaları bir araya getirmiştir. Bu çalışmaya göre farklı görüşler ortaya atılmıştır. Bu çalışmalardan en önemlisi şiddet veya saldırganlık eğitiminin ergenlerde nasıl bir etki yarattığını inceleyen çalışmadır. Hull vd. (2016) tarafından yapılan çalışmada merhamet, saldırganlık azaltma ve şiddete yönelik hazırlanan eğitim planının 8 hafta boyunca 34 çocuk üzerinde nasıl bir etki bırakacağını incelemiştir. Buna göre 8 hafta boyunca eğitim alan ergenlerin saldırganlık davranışında % 93 oranında azalma görülmüştür. Bizim çalışmamızda ise benzer şekilde saldırganlık azaltma programının ergenler üzerinde etkili olduğu görülmektedir. Başka bir çalışmada ise ergenlere ilk olarak savaş oyunları oynatılmış sonra 2 hafta boyunca dünyada savaşların yarattığı olumsuz sonuçları içeren bir video klip izletilmiş ve ergenler bu videodan sonra oyun oynarken daha sakin ve sözel saldırganlık olarak düşük seviyede davranmaya başlamıştır (Elson ve Ferguson, 2014). 12-16 yaş online oyun bağımlısı gençlere yapılan bir deneysel çalışmada ise hem bağımlılığı hem de silahlı oyunların neden olduğu öfkeli davranış ve saldırganlık halini azaltmak amaçlanmıştır. Buna göre 12 haftalık bir terapi programı hazırlanmış ve çeşitli eğitimler verilmiştir. 12 hafta sonucunda ise ergenlerin büyük bir kısmı oyunun zararlı yönlerini sindirmiş ve hem oyun bağımlılığı hem de öfke ve saldırganlıklarında azalma görülmüştür (Ferguson, 2015). Alanda yapılan çalışmalar, sosyal gelişim temelli destek eğitim programının sonuçlarıyla paralel ve destekler niteliktedir.

21. yy teknolojik gelişmeler adına altın bir çağ olmuş ve toplumun tüm kesimleri teknolojiyle entegre bir yaşam sürmeye başlamıştır. Özellikle 2000 yılından sonra doğan ve günümüzde hala ergenlik çağında olan bireyler, teknolojiyle iç içe büyümüştür (Nergiz ve Nergiz, 2021). Teknolojik etkileşimin bu denli artmış olması bazı öngörülemeyen

sonuçları da beraberinde getirmiştir (Özdemir, 2005; Özdemir, 2006). Ergenlik çağındaki bireyler geleneksel oyunlar yerine teknolojik oyunları tercih etmekte ve (Demir ve Bozkurt, 2019) günlük ortalama 4-5 saatlerini ekran karşısında geçirmektedir (Gürcan vd., 2008). Ergenlik dönemi akran ilişkilerinin ve fiziksel aktivitenin arttığı bir dönem olarak süregelmiş olsa da (Kaya, 2013), gelişen teknoloji ve değişen toplum davranışları sonucu, ergenler daha izole bir yaşamı tercih etmeye başlamıştır (Ayaş ve Çakır-Balta, 2008; Kaya 2013). Fiziksel aktivitenin azalması ergenlerin sanal dünyaya yönlendirmiş, sanal dünyayla yoğun etkileşim bilgisayar ve oyun bağımlılıkları sonucunu doğurmuş; okul, aile ve akran iletişiminden yoksun kalan ergenler daha yalnız ve daha saldırgan bireyler haline gelmişlerdir (Baldemir ve Övür, 2021; Koçak ve Köse, 2014). Bizim çalışmamızdan elde edilen analiz sonuçları göre; kontrol grubunda bulunan 24 öğrencinin Saldırganlık Ölçeği ve alt boyutlarının aritmetik ortalamaları ve deney grubunda yer alan 24 öğrencinin Saldırganlık Ölçeği ve alt boyutlarının aritmetik ortalamaları birbirlerine yakın olarak bulunmuştur. İki grubun arasında istatistiksel açıdan bir farklılık olmadığı görülmektedir. Sonuç olarak Saldırganlık ölçeği kontrol grubu ve deney grubunda yer alan öğrencilerin ön test puanları arasında istatistiksel açıdan bir farklılık görülmemeyerek birbirine denk olduğu ifade edilebilir. Teknolojinin ve internetin içine doğan günümüz ergenleri, geleneksel oyunlar yerine teknolojinin imkanlarından yararlanmaktadırlar (Demir ve Bozkurt, 2019). Ergenlerin sanal dünyaya yönelmesinin bir diğer nedeni ise oyun parkına gitmenin eskisi kadar popüler olmamasıdır (Ayaş ve Çakır-Balta, 2008; Horzum, 2008; Kaya, 2013;). Dijital oyun bağımlılığının bütün ülkelerde artması nedeniyle bazı ülkeler önlem almak ve internet kullanımındaki bilinci arttırmak için Avrupa Çevrimiçi Çocuklar projesini hayata geçirmiştir. Bu projede yayınlanan rapora göre ise 9-16 yaş grubu 25 bin öğrenciden ulaşılan sonuçta Türkiye düşük düzey internet kullanımı ve biraz riskli grupta yer almaktadır. Bu rapora göre ergenlerin %36'sı günde bir saatten fazla internette zaman harcamakta ve %52'si ise evden bağlanmaktadır. Aynı şekilde internet kafeleri ve benzeri yerleri kullananların oranı da %52 civarındadır (Gökçearslan ve Seferoğlu, 2016). Bilgisayar oyunlarının sonuçları ile ilgili bir diğer çalışmada 2014 yılında Koçak ve Köse tarafından yapılmıştır. Buna göre ergenler bu oyunlardan olumsuz etkilenmektedir. Bu durum onların aile, okul ve arkadaşlık ilişkilerini bozmaktadır. Bazı ergenler ise yüz yüze iletişimden kaçmaktadır ve bireysel bir hayat sürdürme eğilimindedir. Ayrıca savaş oyunu oynayanların sosyal hayatta şiddete

mevilli oldukları tespit edilmiştir. Birçok araştırma sonucuna göre düzenli spor yapan ve internet süresi ebeveynleri tarafından kısıtlanan ergenlerin saldırganlık düzeyinin zamanla azaldığı görülmüştür (Çebi vd., 2016; Demir ve Hazar, 2018). Çağımızın ergenleri için internet ve bilgisayar dünyası bir isyan aracı haline gelmiştir. Baskıcı toplum ve ebeveyne karşı birer silah haline gelen bu dünya ergenler için oldukça zararlıdır. Dolayısı ile bu dünyadan ergenleri korumak ve onları bilinçlendirmek ebeveynlerin elindedir. Ailede oluşan güven ortamı bu durumun en önemli çözümlerindedir (Irmak ve Erdoğan, 2015). Genç yetişkinlerin dijital oyun oynamak için ayırdıkları zaman azalmakta ve bu durum saldırgan davranışlarda azalmaya ve yaş aralığına göre suç oranlarının azaldığını ortaya koymaktadır. Bu durum saldırganlık davranışı ve şiddet içeren dijital oyun bağımlılığının ergenlerle karakterize olduğunu ortaya koymaktadır (Anderson ve Dill, 2000; Kaya, 2013)

Araştırmamızın genel ise sonucunda Sosyal Gelişim Temelli Eğitim Programı uygulanan deney grubu öğrencilerinde Saldırganlık, İnternet Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı son test puanları ön test puanlarına kıyasla düşük olarak saptanmıştır. Bu puanların düşüş oranı duygusal gelişimin en yoğun döneminde olan ergenler için oldukça önemlidir. Ergenlerin Psikolojik Sağlamlık puanları ise sabit kalmıştır.

8. ÖNERİLER

- Yapılan çalışmanın katılımcı sayısı 48 ergenle sınırlıdır. Gelecekte yapılacak çalışmalarda örneklem sayısı artırılarak sonuçlar daha fazla denek üzerinde gözlemlenebilir.
- Yapılan çalışmadaki deney grubu aynı okuldan seçilmiştir. Farklı liseler ve şehirlerin kıyaslanabileceği, örneklem grubunun çeşitlilik arz edeceği çalışmalar yürütülebilir.
- Sosyal temelli destek eğitim programının kapsamı değiştirilerek farklı dezavantajlı gruplar için uygun formlara dönüştürülebilir. (Örn. Depremzede Ergenler, Göçmen Ergenler)
- Ergenler eğitim programlarıyla dijital oyunların negatif etkileri üzerine bilgilendirilmelidir. Eğitim güncellenerek sık sık tekrarlanmalıdır.
- Ailelere dijital oyunlar, zararları, sınırlar konusunda eğitim verilmeli ve her yıl eğitimler güncellenerek tekrar edilmelidir.
- Devlet politikalarıyla saldırganlık içeren dijital içerikler denetlenmeli ve veli onayıyla ergenlerin kullanımına sunulmalıdır.
- Devlet politikalarıyla ergenler her yıl psikolojik kontrollerden geçirilerek gerekli destek verilmelidir.

KAYNAKLAR

- Abalı, O. (2006). *Ergenlik dönemi ve sorunları*. İstanbul. Epsilon Yayınevi.
- Abay, E., & Tuğlu, C. (2000). *Şiddet ve agresyonun nörobiyolojisi*. Klinik Psikiyatri, 3(1), 21-26.
- Adams, E., & Rollings, A. (2014). *Fundamentals of Game Design*. 3.Baskı. Prentice Hall, s.67-81.
- Adams, E., & Rollings, A. (2006). *Fundamentals of Game Design (game design and development series)*. Prentice-Hall, Inc.
- Ağlamaz, T. (2006). *Lise öğrencilerinin saldırganlık puanlarının kendini açma davranışı okul türü, cinsiyet, sınıf düzeyi, anne-baba öğrenim düzeyi ve ailenin aylık gelir düzeyi açısından incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun.
- Akça, H. (2018). *İstanbul ili Maltepe ilçesindeki ilkökul çağı çocuklarında ekran bağımlılığı eğiliminin nicel olarak incelenmesi*. (Yayımlanmamış tıpta uzmanlık tezi). Marmara Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı, İstanbul.
- Akgün, S., & Araz, A. (2010). *Anlaşmazlıklarımızı çözebiliriz: Bir çatışma çözümü eğitim programı tanıtımı*. Doğuş Üniversitesi Dergisi, 11(1), 1-17.
- Akın, A. (2012). *The relationships between Internet addiction, subjective vitality, and subjective happiness*. Cyberpsychology Behavior And Social Networking, 15, 404-410.
- Aksoy, Z. (2018). *Adölesanlarda oyun bağımlılığı, yaşam biçimi davranışları ve etkileyen faktörler*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi Hemşirelik Anabilim Dalı, İstanbul.
- Aktaş, B. (2018). *Ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlamlık ve saldırganlıkla ilişkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Kafkas Üniversitesi Hemşirelik Anabilim Dalı, Kars.
- Akyüz, H. (1991). *Eğitim Sosyolojisinin Temel Kavram ve Alanları Üzerine Bir Araştırma*. M.E.B. Yayınları, İstanbul, s.210.
- Alagöz, N. (2019). *Ortaöğretim öğrencilerinin fiziksel aktivite düzeyleri ile internet ve oyun bağımlılığı ilişkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İnönü Üniversitesi, Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı, Malatya.
- Al-Kord, N. Y. M. (2016). *Facebook ortamındaki dijital oyunların bağımlılığına etki eden demografik faktörler*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara.
- Aldrich, A. (2006). *Video Games and kids: How video games affect kids and tips to help parents set limits. action alliance for children*. Erişim adresi: [Http://Www.4children.Org/Files/Articles/92/106hoe.Pdf](http://www.4children.org/Files/Articles/92/106hoe.Pdf). Erişim Tarihi: 03.11.2022.

- Alshehri, A. G., & Mohamed, A. M. A. S. (2019). *The relationship between electronic gaming and health, social relationships, and physical activity among males in Saudi Arabia*. American Journal of Men's Health, 13(4), 1557988319873512.
- Alem, J. (2008). *Medya ve Şiddet*. (Ed. Ahmet Bülend Göksel ve Bilgehan Gültekin) Medya Analizleri. Ankara. Nobel Yayınları, s.147-176.
- Alikaşifoğlu, M., Erginoz, E., Ercan, O., Uysal, O., Kaymak, D. A., & Ilter, O. (2004). Violent behavior among Turkish high school students and correlates of physical fighting. *The European Journal of Public Health*, 14(2), 173-177.
- Altunay, D. (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişisine ve kalıcılığa etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- American Psychiatric Association. (1980). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*(Üçüncü Baskı). Washington. American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association. (2015). Neurodevelopmental Disorders. DSM-5 Selections. American Psychiatric Pub.
- Anderson C. A., Sakamoto A., & Gentile D. A. (2008). Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States. *Pediatrics* 122: e1067-72.
- Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks, J., & Valentine, J. C. (2004). *Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior*. Advances in experimental social psychology, 36, 200-251.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of personality and social psychology*, 78(4), 772.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological bulletin*, 136(2), 151.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, s.353 359.
- Anderson, C. A., & Karen, E. D. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*. Vol. 78, No. 4, s. 772- 790.
- Aral, N., Ayhan, A., Türkmenler, B., & Akbıyık, A. (2004). İlköğretim okullarının sekizinci sınıfına devam eden çocukların saldırganlık eğilimlerinin incelenmesi. *Çağdaş Eğitim Dergisi*, 29(315), 17-25.
- Aras, S. (2019). *Bilgisayar oyun bağımlılığının ailedeki koruyucu etkenler ve kişisel özellikler açısından incelenmesi (Bursa ili örnekleme)*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Afyon.

- Argan, M., & Akın, E. (2007). Elektronik spor; özellikleri, kavram ve uygulamalarına yönelik kuramsal çerçeve. Akdeniz 4. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi Bildiri Kitabı, Sözel Bildiri, Antalya Türkiye.
- Arıca, O. T. (1999). *Grupla psikolojik danışma yoluyla benlik saygısı ve mesleki benlik saygısının geliştirilmesi. (Yayımlanmamış doktora tezi)*. Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Aydın, H. B. (2004). Çocuk ruh sağlığı. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Arslan, G. (2015). Çocuk ve Genç Psikolojik Sağlamlık Ölçeğinin (ÇGPSÖ-12) psikometrik özellikleri: Geçerlilik ve güvenirlik çalışması. *Ege Eğitim Dergisi*, 16(1), 1-12.
- Aras, S. (2019). *Bilgisayar oyun bağımlılığının ailedeki koruyucu etkenler ve kişisel özellikler açısından incelenmesi (Bursa ili örnekleme)*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Afyon.
- Asokan, S., GeethaPriya, P. R., Natchiyar, N., & Viswanath, S. (2022). Piagetian's principles on moral development and its influence on the oral hygiene practices of Indian children: An embedded mixed-method approach. *International Journal of Paediatric Dentistry*.
- Atabek, E. *Gençlerdeki Şiddet*. Cumhuriyet Gazetesi, 25.05.1999.
- Atauz, S. (1990). *Ankara ve Şanlıurfa'da Sokak Çocukları*, Ankara, Unicef Yayınları.
- Avcı, A. (2010). *Eğitimde şiddet olgusu lise öğrencilerinde şiddet, saldırganlık ve ahlaki tutum ilişkisi: Küçükçekmece ilçesi örneği*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Aydın, B. (2005). *Çocuk ve Ergen Psikolojisi*, Nobel Yayıncılık.
- Aydın-Özgür, E. (2019). *2018 yılında Edirne merkez ilçe ve merkeze bağlı köylerde 10-14 yaş arası ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, buna etki eden faktörler ve sağlıkla ilişkili yaşam kalitesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Trakya Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı, Edirne.
- Aytekin, E. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin saldırganlık düzeyinin ebeveyn kabul red algısı ve demografik değişkenlere göre incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Başer, N. F. (2015). *The effect of violent video games on workingmemory, object recognition and visuo-spatial perceptionandits relationships with psychological factors*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bahçeşehir Üniversitesi Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Bekar, T. (2018). *Üniversite öğrencilerinde teknoloji ile ilgili bağımlılıklar ve ilişkili faktörler*. (Yayımlanmamış tıpta uzmanlık tezi). Pamukkale Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı, Denizli.
- Bekir, S. (2018). *Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin duygusal şemalar, eylemli kişilik ve bazı değişkenler açısından incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Sakarya.

- Baba-Kaya, H. (2018). *Bireysel egzersiz programının ve neurofeedback uygulamalarının oyun bağımlılığı, kişilik özellikleri, psikolojik belirtiler ve beyin dalgaları üzerine etkisi*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Sakarya Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, Sakarya.
- Balak, Z. İ. (2016). *Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı arasındaki ilişki*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Üsküdar Üniversitesi Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Balcioğlu, İ. (2000). *Biyolojik, sosyolojik, psikolojik açıdan şiddet*. İstanbul: Yüce Yayın.
- Balcioğlu, İ. (2001), *Şiddet ve Toplum*, Bilge Yayınları, İstanbul, s.43.
- Baldemir, H., & Övür, A. (2021). Dijital oyun bağımlılığının yeni yüzü olarak Pubg mobile. *Journal of Communication Science Researchs*, 1 (2), 139-153
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. New York. Prentice Hall.
- Bargeron, A. H., & Hormes, J. M. (2017). Psychosocial correlates of internet gaming disorder: Psychopathology, life satisfaction, and impulsivity. *Computers in Human Behavior*, 68, 388- 394.
- Bartholow, B. D., Sestir, M. A., & Davis, E. B. (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior. *Personality and social psychology bulletin*, 31(11), 1573-1586.
- Barut, B. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile algılanan sosyal destek ve duygu düzenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi Psikoloji Anabilim Dalı, Gaziantep.
- Baş, U. A. & Kabasakal, Z. T. (2010). İlköğretim okullarında saldırganlık ve şiddet davranışlarının yaygınlığı. *İlköğretim Online*, 9(1), 93-105.
- Başaran, C. (2008). *Çeşitli tür liselerde öğrenim gören öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi, Sakarya.
- Bayhan, V. (1997). *Anomi ve Yabancılaşma*. Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.
- Bayraktar, F. (2001), *İnternet Kullanımının Ergen Gelişimindeki Rolü*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İzmir. Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- Bell, G. R. (2013). *Relational aggression, social aggression, and antisocial personality features: An investigation of bullying behavior in a sample of 105 adolescent offenders*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Duquesne University, Pittsburgh.
- Bemak, F., & Keys, S. (2000), *Violent And Aggressive Youth*, USA, Corwin Press, California.
- Berger, A. A. (1991). *Bir Terör aygıtı olarak televizyon: kuramsal bir deneme yaklaşım denemesi. enformasyon devrimi efsanesi*. (Çev. ve Der. Yusuf Kaplan). Rey Yayınları, İstanbul, s.54.

- Berkowitz, L. (1978). *Whatever happened to the frustration-aggression hypothesis?* American Behavioral Science, 691-706.
- Berkowitz, L. (1987). *Frustration, appraisals and aversively stimulated aggression.* Aggressive Behavior, (14), 3-11.
- Berkowitz, L. (1990). *On the formation and regulation of anger and aggression.* American Psychologist, 494-503.
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences and control.* New York: McGraw-Hill.
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi.* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi İlköğretim Anabilim Dalı, Denizli.
- Binark, M., & Bayraktutan-Sütçü, G. (2007). Ankara Mikro Ölçeğinde İnternet Kafeler Kullanım Biçimleri. *XII. Türkiye'de İnternet Konferansı*, Ankara.
- Bingöl-Karagöz, D. (2017). *İnternet bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılığı yaygınlığının, ilişkili etkenlerin incelenmesi.* (Yayımlanmamış tıpta uzmanlık tezi). Kocaeli Üniversitesi Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı, Kocaeli.
- Bonanno, P., & Komers, P. A. (2005). *Gender differences and styles in the use of digital games.* Educational Psychology, 25(1), 13-41.
- Bostan, G. & Kılıçgil, E. (2008). Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu öğrencisi olan ve olmayan Ankara Üniversitesi öğrencilerinin saldırganlık boyutları. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 6(3), 133-140.
- Bozkurt, H., Şahin, S. & Zoroğlu, S., (2016). İnternet Bağımlılığı: Güncel Bir Gözden Geçirme. *Journal Of Contemporary Medicine*, 6(2), s.1-13.
- Braza, P., Carreras, R., Muñoz, J. M., Braza, F., Azurmendi, A., Pascual-Sagastizábal, E., & Sánchez-Martín, J. R. (2015). Negative maternal and paternal parenting styles as predictors of children's behavioral problems: Moderating effects of the child's sex. *Journal of Child & Family Studies*, (24), 847-856.
- Budak, S. (2000). *Psikoloji sözlüğü.* Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Burroughs, L. W. (2012). *Relational aggression and popularity.*(Yayımlanmamış doktora tezi). Wayne State University, Detroit.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2002). Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(12), 1679-1686.
- Bushman, B. J., & Bryan G. (2010). Violent video games cause an increase in aggression long after the game has been turned off. *Social Psychological and Personality Science*, 000(00), August, 1-4.
- Buss, A. H. (1961). *The psychology of aggression.* New York: Wiley.

- Buss, A. H. (1973). *Psychology: Man in perspective*. New York: John Wiley & Sons.
- Büker, S., & Kıran, A. (1999). *Reklamlarda Kadına Yönelik Şiddet*. Alan Yayınları, İstanbul, s. 15-16.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2013). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (14. Baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayınevi.
- Cabir, F. B. (2019). *Adölesanlarda oyun bağımlılığı ve sağlıklı yaşam biçimi davranışları*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi Halk Sağlığı Hemşireliği Anabilim Dalı, İstanbul.
- Calvert, S. L., & Siu-Lan T. (1994). Impact of virtual reality on young adults. physiological arousal and aggressive thoughts: interaction versus observation. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15 (1), pp. 125-139.
- Calvete, E., Gámez-Guadix, M., & Orue, I. (2014). Family characteristics associated with child-to-parent aggressions in adolescents. *Annals of Psychology*, 30(3), 1176-1182.
- Cansever, D. (2017). *Ergenlerde algılanan ana baba çatışması ile saldırganlık arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Akdeniz Üniversitesi, Antalya.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal Of Experimental Social Psychology*, 43(3), p.489-496.
- Cooper, J., & Diane, M. (1986), "Video Games and Aggression in Children", *Journal of Applied Social Psychology*, 16, pp. 726-744.
- Cope-Farrar, K., Krcmar, M. & Nowak, K. (2004). The general affective aggression model: explaining the effects of point of view and blood in violent video games, Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, New Orleans Sheraton, New Orleans, LA.
- Cumhuriyet. (2022). Erişim adresi: <https://www.cumhuriyet.com.tr/yasam/2021-yilinda-turkiyede-en-cok-gelir-elde-eden-oyunlar-aciklandi-189448> Erişim tarih: 01.05.2022.
- Crick, N. R., & Dodge, K. A. (1996). *Social information-processing mechanisms in reactive and proactive aggression*. *Child Development*, (67), 993-1002.
- Crick, N. R., & Grotpeter, J. K. (1995). *Relational aggression, gender, and social psychological adjustment*. *Child Development*, 66(3), 710-722.
- Çakıcı, G. (2018). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve öfkeyi ifade etme biçimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Haliç Üniversitesi Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Çakır, Ö., Ayaş, T. & Horzum, M. B. (2011). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi (JFES)* , 44 (2) , 95-118 .
- Çelebi, N. (1990). *Genç Sosyalleşmesi, Sosyal ve Kültürel Yapı*. Aile Yazıları-3. (Der. Beylü Dikeçligil-Ahmet Çiğdem), A.A.K. Yayınları, Ankara, s.391.

- Çelik, G., Tahiroğlu, A., & Avcı, A. (2008). Ergenlik Döneminde Beynin Yapısal ve Nörokimyasal Değişimi. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 11(1).
- Çelik, H., & Kocabıyık O.O. (2014). *Genç Yetişkinlerin Saldırganlık İfade Biçimlerinin Cinsiyet ve Bilişsel Duygu Düzenleme Tarzları Bağlamında İncelenmesi*. Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 1(4), 139-155.
- Çetin, F., Bilkay, A. A., & Kaymak, D. A. (2003). *Çocuklarda sosyal beceriler*. İstanbul: Morpa Yayınları.
- Çetinkaya, H. (1991). *Video oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
- Çetinkaya, Y. E., & Hatipoğlu S. Z. (2010). Saldırgan davranışlarını yordamada çevresel risk, çevresel güvenlik ve okul iklimi algısı. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(34), 161-173.
- Çok, F. (2019). Gelişim Psikolojisi, Kuramlar, Yöntemler Ve Yaşamın İlk Yılları. *Ankara University Journal Of Faculty Of Educational Sciences*, Cilt 26, Sayı 2, Ss. 641-670.
- Çok, F. (1993). *Üniversite Öğrencilerinin Arkadaşlık İlişkileri ve Bunun Ana-Baba Tutumlarıyla İlişkisi: A. Ü. Eğitim Bilimleri Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi), A. Ü. Eğitim Bilimleri Fakültesi, Eğitimde Psikolojik Hizmetler Anabilim Dalı, Ankara, s.19.
- Çukurluöz, Ö. (2016). *Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili Çankaya örneği*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Büro Yönetimi Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara.
- Delibaş, H. (2019). *Üniversite öğrencilerinde teknoloji ile ilgili bağımlılıklar ve ilişkili faktörler*. (Yayınlanmamış tıpta uzmanlık tezi). Düzce Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı, Düzce.
- Demirbozan, N. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının anne baba tutumu ve benlik saygısı ile ilişkisinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Üsküdar Üniversitesi Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Demirel, S. (2003). *Kendini Yaralama Davranışı*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Dent, G. W. (2005). *Social information processing as an explanation for the relationship between attachment and aggression in early adolescents*. (Yayınlanmamış doktora tezi). University of Missouri-Kansas City, Kansas.
- Derman, O. (2008). Ergenlerde psikososyal gelişim. *Adolesan Sağlığı II Sempozyum Dizisi*, 63(1), 19-21.
- Dervent, F. (2007). *Lise öğrencilerinin saldırganlık düzeyleri ve sportif aktivitelere katılımı ile ilişkisi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Dewey, J. (1958). *Experience and nature* (Vol. 471). Courier Corporation.
- Dilber, F. (2014). Kitle iletişim araçları ve suç olgusu. *KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, (Özel Sayı I), 60-66.

- Dill, K. E., Gentile, D. A., Richter, W. A., & Dill, J. C. (2001). *Portrayal of women and minorities in video games*. 109th Annual Conference of the American Psychological Association, sunulmuş bildiri, San Francisco, CA.
- Doğan Güçüz, B., Subaşı, N., Çakır, B., Öztürk, P., Yılmaz, E., Yılmaz, B., & Yeğnidemir, N. (2004). Bir ilköğretim okulu 5., 6., 7., ve 8. Sınıf öğrencilerinin en çok izledikleri televizyon programları ve bu programların şiddet içeriği yönünden değerlendirilmesi. *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Dergisi*, 1(10-11), 64- 70.
- Doğan, F. Ö. (2006). *Video Games and children: Violence in video games*. Yeni Symposium, 44(4), 161-164.
- Doğan-Keskin, A. (2019). *Oyun bağımlılığı müdahale programının ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Ankara Üniversitesi Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı, Ankara.
- Duman, N. (2000). *Ankara liselerinde çeteye katılma potansiyeli olan öğrenci grupları ve okul sosyal hizmeti*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, s.22.
- Duque, L. F., Klevens, J., & Ramirez, C. (2003). Overlap and correlates of different types of aggression among adults: Results from a cross-sectional survey in Bogotá, Colombia. *Aggressive Behavior*, 29(3), 191–201.
- Dünya Sağlık Örgütü. Promoting the health of young people in custody p.7. Erişim adresi: <http://www.euro.who.int/document/e81703.pdf> Erişim tarihi: 15.04.2022.
- Eğitek, M. (2008). Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü tarafından yürütülen projeler. The projects carried out by Educational Technologies General Directorate). Retrieved, 4.
- Elhatip, Y. E. (2018). *Lise öğrencilerinin bilgisayar bağımlılık düzeyleri ile akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Ankara.
- Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Haliç Üniversitesi Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Er, G. (2014). *Ergenlikte reaktif-proaktif saldırganlık, empati ve çocuk yetiştirme stilleri*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Mersin Üniversitesi, Mersin.
- Erden, N. K. (2007). *Abant İzzet Baysal Üniversitesi öğretmenlik bölümleri birinci öğretim son sınıf öğrencilerinin saldırganlık türleri*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Bolu.
- Erdoğan, Y. M. (2010). *Öğrencilerin saldırganlık eğilimlerinin bazı değişkenler açısından incelenmeleri*(ss. 835-848). International Conference on New Trends in Education and Their Implications, sunulmuş bildiri.
- Erkuş, A. (1994). *Psikolojik Terimler Sözlüğü*. Ankara: Doruk Yayınları.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth, and Crisis*. Norton, New York. <https://doi.org/10.1002/bs.3830140209> (Erişim tarihi: 03.05.2022).

- Erođlu, S. E. (2009). Saldırđanlık davranışlarının boyutları ve ilişkili olduđu faktörler: Lise ve üniversite öğrencileri üzerine karşılaştırmalı bir çalışma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (21), 205-221.
- Ertaş, B. (2018). *Relational and comparative analysis on social networking, smartphone, and game addictions*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Teknolojisi Bilim Dalı, İstanbul.
- Esentürk, O. K. (2014). *Lise düzeyinde öğrenim gören ve okullararası spor müsabakalarına katılan sporcu öğrencilerin güdülenme ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Eskidemir, S., & Tezel, F. (2019). *Teknoloji ile Büyüyen Çocuklar*. Aygöl, H.H. ve Eke, E. (2019). *Dijital Çocukluk ve Dijital Ebeveynler Dijital Nesillerin Teknoloji Bağımlılığı*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Evcin, S., & Erzi, S. (2019). Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Ergenlerin Saldırđanlık Eğilimine Etkisi . *Humanitas - Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi* , 7 (14), 181-202 . DOI: 10.20304/humanitas.512579.
- Eyyupođlu, E. (2017). *Lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile asilik davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Erzurum.
- Felsten, G. & Hill, V. (1999). *Aggression questionnaire hostility scale predicts anger in response to mistreatment*. *Behavior Research and Therapy*, (37), 87-97.
- Ferguson, C. J. & Wang, J. C. (2022). Aggressive video games are not a risk factor for future aggression in youth: A longitudinal study. In *Key Topics in Parenting and Behavior* (pp. 115-127). Springer, Cham.
- Feshbach, N. D. (1969). *Sex differences in children's modes of aggressive responses toward outsiders*. *Merrill-Palmer Quarterly*, 15(3), 249–258.
- Fischer, P., Kastenmüller, A. & Greitemeyer, T. (2010). Media violence and the self: The impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 46(1), 192-195.
- Fisher, C. B. (1996). *Referring and reporting research participants at risk: Views from urban adolescents*. *Child Development*, (67), 2086-2100.
- Fisher, S. & Griffiths, M. (1995). Current trends in slot machine gambling: Research and policy issues. *Journal of Gambling Studies*, 11(3), 239-247.
- Freedmann, J. L., Sears, D. O. & Carlsmith, J. M. (2003). *Sosyal psikoloji*. Ankara: İmge Yayınları.
- Freud, A. (1989). *Ego ve Savunma Mekanizmaları*. (Çev. Yeşim Erim). Bağlam Yayınları, İstanbul, s.163.
- Fromm, E. (1973). *İnsanda Yıkıcılığın Kökenleri 1*. İstanbul, Say Yayınevi, 1. Baskı.
- Fromm, E. (1995). *Yaşama sanatı*. (A. Arıtan, Çev.). İstanbul: Arıtan Yayınevi.
- Funk, J. B. (2005). *Video games*. *Adolescent medicine clinics*, 16(2), 395.

- Funk, J. B. (1993), *Reevaluating the impact of video games*. Clinical Pediatrics, 32, 86-90.
- Funk, J. B. (2004). Heidi bechtoldt baldacci, tracie pasold, jennifer baumgardner. "violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: Is there desensitization?". *Journal of Adolescence*, 23–39.
- Gallatin, J. (1995). *Ergenlik kuramları. J.F. Adams (Ed) Ergenliği anlamak (49-80)* (Çev. Nermin Çelen) B. Onur (Ed.). İmge Yayınevi.
- Gander, M. J. & Gardiner, H. W. (2004). *Child and adolescent*. Imge Bookstore.
- Gençlik & Spor Bakanlığı (2021). E-spor Raporu. Retrieved March 17, 2021. Erişim adresi: <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/7UOTx.pdf> Erişim Tarihi: 29.11.2022.
- Geçtan, E. (1993). *Psikodinamik psikiyatri ve normal dışı davranışlar*. İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Gençtan, E. (1995). *Psikanaliz ve Sonrası*, İstanbul, Metis Yayınevi, 16. Baskı.
- Geneva, World Report on Violence and Health, *World Health Organization*, (Edt. E. G. Krug, L. L. Dahlberg, J.A. Mercy, A.B.Zwi, R. Lozano), 2002, s.11-43.
- Gentile D. A., Lynch P. J. & Linder J. R. (2004a). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors and school performance. *J Adolesc* 27:5-22.
- Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2003). *Violent video games: The newest media violence hazard*. Media violence and children, 131-152.
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Anderson, C. A., Rinker, D. & Thomas, K. M. (2016). *Differential neural recruitment during violent video game play in violent and nonviolent-game players*. Psychology of Popular Media Culture, 5(1), 39.
- Gentile, D. A., & Walsh, D. A. (2002). A normative study of family media habits. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23(2), 157-178.
- Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2006). Video games. (Ed. In N.J. Salkind). *Encyclopedia of Human Development* (Vol 3, pp. 1303–1307). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Gerçek, C. (2019). *Ergenlerde internet oyun oynama bozukluğunda tedaviye yanıtın yordayıcıları*. (Yayımlanmamış tıpta uzmanlık tezi). Sağlık Bilimleri Üniversitesi Çocuk ve Ergen Psikiyatrisi Anabilim Dalı, İstanbul.
- Gerrig, R. J., & Zimbardo, P. G. (2012). *Psikoloji ve yaşam*. Çev. Ed. Sart, G.). Nobel Yayıncılık. Ankara.
- Gezer, H. (2019). *Ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı ile anksiyete ve empatik eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi; Sancaktepe örneği*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Üsküdar Üniversitesi Adli Bilimler Anabilim Dalı, İstanbul.

- Giles, J. W. & Heyman, G. D. (2005). *Young children's beliefs about the relationship between gender and aggressive behavior*. *Child Development*, 76(1), 107-121.
- Glaubke, C. R., Miller, P., Parker, M. A. & Espejo, E. (2001). *Fair play? Violence, gender and race in video games* (No: 143) (ss. 2-37). Oakland, CA.
- González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E. & Ribas, J. (2018). Association between internet gaming disorder or pathological video-game use and comorbid psychopathology: A comprehensive review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(4), 668.
- Göymen, R. (2019). *Akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi Eğitimde Psikolojik Hizmetler Anabilim Dalı, Sakarya.
- Graunmann, C. F. (1971). *Motivation*. Frankfurt am Main: Akademische Verlagsgesellschaft.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). *Action video game modifies visual selective attention*. *Nature*, 423(6939), 534-537.
- Greydanus, D. E., Pratt, H. D., Greydanus, S. E., Hoffman, A. D. & Tsegaye-Spates, C. R. (1992). Corporal punishment in schools: A position paper of the Society for Adolescent Medicine. *Journal of Adolescent Health*, 13(3), 240-246.
- Griffiths M. D. & Davies, M. N. O. (2005a) *Videogame Addiction: Does It Exist? Handbook Of Computer Game Studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Pres, s.359-368.
- Griffiths, D. M., Kuss, D., & King, L. D. (2012a). *Video game addiction: Past, present and future*. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308-318.
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance use*, 10(4), 191-197.
- Griffiths, M. (2008). *Internet and video-game addiction*. In *Adolescent addiction* (pp. 231- 267). Academic Press.
- Griffiths, M. D., & Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247-253.
- Griffiths, M. D. (1997). *Video Games and Aggression*. *The Psychologist*, 10 ; 397-401.
- Gülay, H. (2008). 5-6 yaş çocuklarına yönelik akran ilişkileri ölçeklerinin geçerlik güvenirlik çalışmaları ve akran ilişkilerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi (Doctoral dissertation, Marmara Üniversitesi (Turkey)).
- Gündüz, B. & Çelikkaleli, Ö. (2009). *Okul psikolojik danışmanlarında mesleki yetkinlik inancı*. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(1).
- Gürcan, A., Özhan, S., & Uslu, R. (2008). *Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri*. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara, 2008, 1-50.
- Gürses, İ. & Kılavuz, M. (2011). 'Erikson'un Psiko-Sosyal Gelişim Dönemleri Teorisi Açısından Kuşaklararası Din Eğitimi ve İletişiminin Önemi'. *Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Cilt 20, Sayı 2, Ss. 153-166.

- Hamari, J. & Sj blom, M. (2017). *What is eSports and why do people watch it? Internet research*, 27 (2).
- Han, D. H., Hwang, J. W., & Renshaw, P. F. (2010a). *Bupropion sustained release treatment decreases craving for video games and cue-induced brain activity in patients with Internet video game addiction*. *Experimental and Clinical Psychopharmacology*, 18(4), 297-304.
- Han, D. H., Lee, Y. S., Yang, K. C., Kim, E. Y., Lyoo, I. K., & Renshaw, P. F. (2007a). *Dopamine genes and reward dependence in adolescents with excessive internet video game play*. *Journal of Addiction Medicine*, 1(3),133-138.
- Haninger, K. & Thompson, K. (2004). *Content And Ratings Of Teenrated Video Games*. *JAMA: Journal of the American Medical Association*, 291(7), p. 856–865.
- Harris, M. B. (1996). *Aggressive experiences and aggressiveness: Relationship to ethnicity, gender, and age*. *J App Soc Psychol*, (26), 843–70.
- Harris, M. B. & Williams, R. (1985). *Video games and school performance*. *Education*, 105(3).
- Hasta, D. & G ler, M. E. (2013). *Saldırganlık: Kişilerarası ilişki tarzları ve empati açısından bir inceleme*. *Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(1), 64- 104.
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, Ankara.
- Hazar Z., Demir, G. T., Namlı, S. & Türkeli, A. (2017). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun yükü ve fiziksel aktivite içeriği arasındaki ilişkiyi incelemek*. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3): 320-332
- Hazar Z., Hazar K., Gökyürek B., Hazar M. & Çelikkilek S. (2017). *Ortaokul öğrencilerinin oyunsallık, dijital oyun içeriği ve saldırganlık içerikleri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi*. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 14(4): 4320-4332
- Hazar, Z., Tekkurşun, D. G. & Dalkıran, H. (2017). *Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: yorumlamalı metafor çalışması*. *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(4), 179-190.
- Healy, M. J. (1999), *Bağlantı Doğru Mu? Bilgisayar Çocuklarımızın Zihnini Olumlu ve Olumsuz Yönde Nasıl Etkiliyor?* İstanbul. Boyner Holding Yayınevi.
- Hermann, N. (2006). *Aggressiveness and road traffic accidents*. *Psychological Medicine*, 36(3), 365-373.
- Hollander, E. & Evers, M. (2001). *New developments in impulsivity*. *The Lancet*, 358(9286), 949-950.
- Homer, B. D., Plass, J. L., Raffaele, C., Ober, T. M. & Ali, A. (2018). *Improving high school students' executive functions through digital gameplay*. *Computers & Education*, 117, 50-58.
- Hopkins, K. D. & Weeks, D. L. (1990). *Tests for Normality and Measures of Skewness and Kurtosis: Their Place in Research Reporting*. *Educational and Psychological Measurement*, 50, 717-729.

- Hortaçsu, N. (2003). *Çocuklukta ilişkiler-ana baba, kardeş ve arkadaşlar*. İstanbul: İmge Yayınları.
- Horzum, M. B., Ayas, T. & Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Horzum, M. B. (2011). *İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi*. Eğitim ve Bilim, 36 (159), 56-68.
- Huizinga, J. (1955, originally published in 1938). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Beacon Press, Boston.
- Hunt, E. F. (1972), *Social Science, 4 th Edition*. The Mac Millan Company. New York. s.207-381.
- Hunt, R. (1993). Neurobiological Patterns of Agression. *Journal of Emotional and Behavioral Problem*. 1,s. 14-19.
- Imran, N., Zeshan, M. & Pervaiz, Z. (2020). *Mental health considerations for children & adolescents in COVID-19 Pandemic*. Pakistan journal of medical sciences, 36(COVID19-S4), S67.
- Irwin, A. R. & Alan, M. G. (1995). Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys. *Journal of Family Violence*, 10 (3), 337-350.
- İçmeli, C. (1991). Gençlik çağının sorunları ve hastalıkları. *Fırat Üniversitesi Dergisi*, Cilt: 5, Sayı:1, s.283.
- İçen, B. (2018). *İlköğretim birinci kademe öğrencilerin sanal oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Okan Üniversitesi Hemşirelik Anabilim Dalı, İstanbul.
- İl, S. (2001). *Çocuk suçluluğunda polisin uyarı yaklaşımı: İngiltere' deki uygulamalar*. Sosyal Hizmet Sempozyumu: Toplumsal Gelişme ve Değişme Sürecinde Sosyal Hizmet. (Edt. K. Karataş). TC Başbakanlık SHÇEK Yayınları, Ankara, s.13.
- İnan, M. & Dervent, F. (2016). Making a digital game active: examining the responses of students to the adapted active version. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 6(1), 113-132.
- İnanç, N., Savaş, H. A., Tutkun, H., Herken, H. & Savaş, E. (2004). Gaziantep Üniversitesi Mediko-Sosyal Merkezi'nde psikiyatrik açıdan incelenen öğrencilerin klinik ve sosyo-demografik özellikleri. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 5(4), 222-230.
- İşiker, F. (2011). *Televizyon yayınlarında şiddet*. (Yayımlanmamış Uzmanlık Tezi). Ankara: Radyo ve Televizyon Üst Kurulu, s.14.
- Jabjone, S. (2008). How playing violent computer games affects thai children. *KKU Sci. Journal*, 36 (Supplement), 212-226.
- Jeong, H. A. (2011). *The social status of aggressive students across contexts: The role of classroom status hierarchy, academic achievement, and grade*. Developmental Psychology, 47(6), 1699-710.
- Jeong, E. J. & Kim, D. H. (2011). *Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction*. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 14(4), 213-221.

- Juul, J. (2005). *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge. The MIT Press, s.36.
- Kabak, F. (2009). *Ergenlerde spora katılımın saldırgan davranışlar üzerine etkilerinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Çukurova Üniversitesi, Adana.
- Kağıtçıbaşı, Ç. (2006). *Yeni insan ve insanlar*. İstanbul: Evrim Yayınları.
- Kapıcı, E. G. (2004). İlköğretim öğrencilerinin zorbalığa maruz kalma türünün ve sıklığının depresyon, kaygı ve benlik saygısıyla ilişkisi. *A. Ü. Eğitim Bilimleri Dergisi*, Cilt: 37, Sayı: 1, s. 1-13.
- Karaca, M. (2007). *Organizasyonlarda saldırgan davranışlara maruz kalma ve mağdurların kişiliğiyle ilişkisi: Kayseri’de imalat sektöründe bir araştırma*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Erciyes Üniversitesi, Kayseri.
- Karabulut, B. (2019). *Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi Psikoloji Anabilim Dalı, Gaziantep.
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, İstanbul.
- Kars, G. B. (2010). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Karakaya, G. (2019). *Ergenlerin bir boş zaman aktivitesi olarak internet tabanlı oyun bağımlılıklarının şiddet eğilimine etkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Rekreasyon Yönetimi Anabilim Dalı, Ankara.
- Karaman -Yaşar, S. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin gözünden dijital oyun ve dijital oyun bağımlılığı: Kocaeli ili örneği*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Atatürk Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, Erzurum.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik ve güvenilirlik çalışması*. Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kaya, F. (2009). *Lise öğrencilerinde saldırgan davranışların ortaya çıkışına katkıda bulunan faktörlerin araştırılması*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Kaya, M. (2019). *İlkokul öğrencilerinin dijital oyunlara yönelik algılarının incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Sınıf Eğitimi Anabilim Dalı, Erzincan.
- Kaytanlı, U. (2011). *Bilgisayar oyunları ile çocuk ve ergenlerdeki psikopatoloji arasındaki ilişkinin araştırılması*. (Yayımlanmamış tıpta uzmanlık tezi). İstanbul Üniversitesi Çocuk Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı, İstanbul.
- Kekeç, A. N. (2019). *Ergenlik dönemindeki bireylerde saldırganlık davranışları ve algılanan anne baba tutumları*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gelişim Üniversitesi, İstanbul.

- Keleş, R. & Ünsal, A. (1982). *Kent ve Siyasal Şiddet*. A.Ü. SBF Yayınları, Ankara, s.1.
- Kepenekçi, K. Y. & Çınkır, Ş. (2002). *Lise düzeyinde öğrenciler arasında kabagüç*. Yayınlanmamış Araştırma Raporu. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi.
- Kepenekçi, Y. K. & Özcan, A. Y. (2002) *Okullarda çocuk suçluluğunun önlenmesi*. 1. Ulusal Çocuk ve Suç: Nedenler ve Önleme Çalışmaları Sempozyumu. Tisamat, Ankara.
- Kerr, A. (2006). *The Business and Culture of Digital Games*. London. SAGE Publications, s.40.
- Kerr, D. C. R., Lopez, N. L., Olson, S. L. & Sameroff, A. J. (2004). Parental discipline and externalizing behavior problems in early childhood: The roles of moral regulation and child gender. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 32(4), 369–383.
- Kıldırın, Y. (2019). *Lise öğrencilerinin zorbalıkla baş etme düzeyleri ve zorbalık eğilimi düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Maltepe Üniversitesi Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Kılıç, E. (2014). *Aile Danışmanlığında yeni bir model: Okul temelli aile danışmanlığında sosyal hizmetin rolü ve önemi*.(Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Kılıç, K. M. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı, zorbalık bilişleri ve empati düzeyleri arasındaki ilişkiler*. Elementary Education Online, 18(2), 549-562.
- Kılıçcı, Y. (1992). *Okulda ruh sağlığı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Kılınç, E. & Murat, M. (2012). Genel lise 9. Sınıf öğrencilerinin bazı değişkenlere ve sürekli kaygı düzeylerine göre saldırganlık düzeylerinin incelenmesi. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(3), 835-853.
- Kınay, B. (2019). *Ergenlerde oyun bağımlılığının sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanma ile ilişkisinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, İstanbul.
- Kirsh, S. (1998). *Seeing the world through mortal combat-colored glasses: violent video games and hostile attribution bias*. *Childhood*. 5 (2), p.177- 184
- Kışlalı, A. T. (1974). *Öğrenci Ayaklanmaları*, Bilge Yayınları, İstanbul, s.19-20.
- Kızmaz, Z. (2006). Okullardaki şiddet davranışının kaynakları üzerine kuramsal bir yaklaşım. C.Ü. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 30(1), 47-70.
- Kilci, A. (2020). Dijital sporoyunlu arımotivasyon ölçeği(dsomö): türkçeye uyurlama, geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Uluslararası Spor,Egzersiz & EğitimBilimler Dergisi-IJSETLER*, 6(1),6 – 18.DOI: 10.18826/useabd.623526.
- Kirsh, S. (2003). *The Effects of Violent Video Games on Adolescents: The Overlooked Influence of Development*. *Aggression and Violent Behavior*, 8, 377–389.
- Kowert R., Domahidi E., Festl R. & Quandt (2014). *Sosyal oyun, yalnız hayat? Oyun oynamanın ergenlerin sosyal çevresine etkisi*. *Computers In Human Behavior*. 36, 385 – 390.

- Köksal, F. (1991). *Denetim odağı ile saldırgan davranışlar arası ilişkiler*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Köseliören, M. (2017). *İnternet, online oyun ve bağımlılık*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi Gazetecilik Anabilim Dalı, Konya.
- Knoester, C. & Haynie, D. L. (2005). Community context, social integration into family, and youth violence. *Journal of Marriage And Family*, (67), 767-780.
- Kocadaş, B., Özgür, Ö. & Özbulut, M. (2010). *Gençlik ve Şiddet: Toplumsal Alanda Şiddetin Yükselişi*. Atatürk Kültür Merkezi Yayınları, Ankara, s.14-67-80.
- Koç, M. (2004). Gelişim psikolojisi açısından ergenlik dönemi ve genel özellikleri. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(17), 231-238.
- Köknel, Ö. (2000). *Bireysel ve toplumsal şiddet*. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Köksal, F. (1991). *Denetim odağı ile saldırgan davranışlar arası ilişkiler*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Köksal, Ö. (2012). *Normative and emotional responses in a peer conflict paradigm: A developmental study on 3 and 5 year-old Turkish children*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ortadoğu Teknik Üniversitesi, Ankara.
- Krug, E., Linda, G., Dahlberg, L., James, A., Mercy, A. B. Z. & Rafael, L. (2002). *World report on violence and health*. Geneva. World Health Organization.
- Kulaksızoğlu, A. (2000). *Ergenlik psikolojisi*, İstanbul, Remzi Yayınevi, 3. Baskı.
- Kurt, L. (2005). *Açıklamalı ve İçtihatlı Tüm Yönleriyle Bilişim Suçları ve Türk Ceza Kanunundaki Uygulaması*. İstanbul, Seçkin Kitabevi.
- Kurtyılmaz, Y. (2005). *Öğretmen adaylarının saldırganlık düzeyleri ile akademik başarıları, iletişim ve problem çözme becerileri arasındaki ilişkiler (Anadolu Üniversitesi ve Osmangazi Üniversitesi öğrencileri üzerinde bir araştırma)*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Kurumu, T. D. (2014). Türk Dil Kurumu. Erişim adresi: <https://www.tdk.gov.tr/2014/> Erişim tarihi: 02.05.2022.
- Kuss D. J., & Griffiths M. D. (2012). *Internet and gaming addiction: A systematic literature review of neuroimaging studies*. *Brain Sci* 2:347–374.
- Küsmes, B. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin saldırganlık eğilimleri ile okul iklimi alguları arasındaki ilişkinin incelenmesi: Küçükçekmece örneği*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, İstanbul.
- Laconi, S., Pires, S. & Chabrol, H. (2017). *Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology*. *Computers in Human Behavior*, 75, 652-659.
- Lagerspetz, K. M. J., Björkqvist, K. & Peltonen, T. (1988). *Is indirect aggression typical of females? Gender differences in aggressiveness in 11- to 12-year-old children*. *Aggressive Behavior*, (14), 403-414.

- Laufer, A., & Harel, Y. (2003). *The Role of Family, Peers and School Perceptions in Predicting Involvement in Youth Violence*. *Adolescent Medical Helath*, 15 (3), s.235-246.
- Lee, C., & Kim, O. (2017). *Predictors of online game addiction among Korean adolescents*. *Addiction Research & Theory*, 25(1), 58-66.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. *Media psychology*, 12(1), 77-95.
- Liebenberg, L., Ungar, M., & LeBlanc, J. C. (2013). The CYRM-12: A brief measure of resilience. *Canadian Journal of Public Health*, 104(2), 131-135.
- Leung, J. T., & Shek, D. T. (2019). *Theories of adolescent development: Overview*. *The Encyclopedia of Child and Adolescent Development*, 1-12.
- Levenson, M. R., Aldwin, C. M., & Igarashi, H. (2013). *Religious development from adolescence to middle adulthood, Handbook of the psychology of religion and spirituality (2nd ed.)*. The Guilford Press.
- Liu, J. (2009). *Concept analysis: Aggression*. *Issues in Mental Health Nursing*, 25(7), 693-714.
- Loeber, R., & Hay, D. (1997). *Key issues in the development of aggression and violence from childhood to early adulthood*. *Annual Review of Psychology*, 48(1), 371-410.
- Loeber, R., & Stouthamer-Loeber, M. (1986). *Family factors as correlates and predictors of juvenile conduct problems and delinquency*. *Crime and Justice*, 7, 29-149.
- Lopez, V. A., & Emmer, E. T. (2002). *Influences of beliefs and values on male adolescents' decision to commit violent offenses*. *Psychology of Men & Masculinity*, 3(1), 28-40.
- Lore, R. K., & Schultz, L. A. (1996). *İnsan saldırganlığının kontrolü: karşılaştırılmalı bir yaklaşım*. (Çev. Hatice Karaçanta). *Türk Psikoloji Bülteni*, 2(5), s. 24-28.
- Lull, R. B., & Bushman, B. J. (2016). *Immersed in violence: Presence mediates the effect of 3D violent video gameplay on angry feelings*. *Psychology of Popüler Media Culture*, 5(2), 133-144. doi:10.1037/ppm0000062.
- Madran, H. A. D. (2012). Buss-Perry saldırganlık Ölçeği'nin Türkçe formunun geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Türk Psikoloji Dergisi*, 24(2), 1-6.
- Mansız, A. S., & Kolburan, G. (2022). Dijital oyunlar ile şiddet ve saldırganlık arasındaki ilişki. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(83), 1389-1407. DOI: 10.17755/esosder.842442
- Marcia, J. (1980). *Identity İn Adolescence, Handbook Of Adolescent Psychology*. New York, Wiley Company, 3rd Ed.
- Mc Devitt ve Ormrod, Steinberg, (2013). *Ergenlik 2*. Baskı Çev. Ed. Çok, Figen Ankara, İmge Kitabevi.
- McDermott, A. F., Bavelier, D., & Green, C. S. (2014). *Memory abilities in action video game players*. *Computers in Human Behavior*, 34, 69-78.

- McDonnell, A. (1992). *Managing Challenging Behaviour in Young Children*, Bath. Studio III Training Systems, s.5.
- MEB. (2011). Ortaöğretim Rehberlik ve Yönlendirme Dersi Programı 1. Sınıf Etkinlik Örnekleri . Ankara, Özel Eğitim Ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü.
- MEB. (2015). Erişim Adresi: <https://www.meb.gov.tr/vizyon-misyon/duyuru/8851>. 2 Haziran 2015. Erişim Tarihi: 16.01.2023
- Mendle, J. (2014). *Why puberty matters for psychopathology*. Child Development Perspectives, 8(4), 218-222.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). *Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health*. Cyberpsychology, behavior, and social networking, 14(10), 591- 596.
- Mihajlov, M. & Vejmelka, L. (2017). Internet Addiction. *A Review of The First Twenty Years*. Psychiatria Danubina. 29(3), p.260-272.
- Michaud, Y. (1991). *Şiddet*, (Çev.: Cem Muhtaroglu). İletişim Yayınları. İstanbul. s.7-8.
- Micucci, J. A. (2009). *The adolescent in family therapy: harnessing the power of relationships*. Guilford Press.
- Moeller, T. G. (2001). *Youth aggression and violence*. A psychological approach. USA. Lawrence Erlbaum Associates.
- Montessori, M., & Carter, B. (1936). *The secret of childhood*. Calcutta, Orient Longmans.
- Moses, R. (1996). *Şiddet Nerede Başlıyor*. Cogita Dergisi. (Çev. Ayşe Kul). Sayı:6-7, s. 28.
- Möller, I. & Krahe, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. *Aggressive Behavior. Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 35(1), 75-89.
- Nair, B., & Ercan, H. (2019). Ergenlerde saldırganlığın çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Kuramsal Eğitimbilim Dergisi*, 12(3), 1067-1094.
- Nalçaoğlu, H. (2003). *Medya ve toplum (Habercinin el kitabı)*. İstanbul: IPS İletişim Vakfı Yayınları.
- Nergiz, H., & Fidan-Nergiz, S. (2021). *Çocuk, Ergen veya Gençlerde Dijital Oyun Bağımlılığını Araştıran Ulusal Lisansüstü Tezlerin İncelemesi*. Gençlik Araştırmaları Dergisi, 9(23), 53-80. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/genclikarastirmalari/issue/62140/745898>
- Nguyen, M. H., Hunsaker, A., & Hargittai, E. (2022). *Older adults' online social engagement and social capital: The moderating role of Internet skills*. Information, Communication & Society, 25(7), 942-958.
- O'Donnell, T. A. (1985). *Direct three-parameter Muskingum procedure incorporating lateral inflow*. Hydrol. Sci. 30, 479-496.

- Oliver, K. (2000). *The Effect of Violent Dnترنت Games on Children and Juvelines*. Crime Research in South Africa. Vol.1, No.1.
- Olson, C., K. Lawrence, A. K., & Dorothy, E. W. (2008). The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development: Boys Perspectives. *Journal of Adolescent Research*, Vol.23, No.1, 55-75.
- Olweus, D., Smith, P. K., Morita, Y., Junger, J., Catalano, R., & Slee, P. (1999). *The Nature of School Bullying*. A Cross National Perspective, London and New York. Routledge, s.7- 27.
- Oral, G., & Atamer, A. (2004). Psikolojik kuramlar ve agresyon üzerine bir derleme. *Adli Psikiyatri Dergisi*, 1(1), 43-57.
- Orhan, E. (2018). *10-14 yaş arasındaki çocukların fiziksel aktivite seviyesi, dijital oyun bağımlılığı ve dikkat düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Niğde.
- Ostrov, J. M., & Keating, C. F. (2004). *Gender differences in preschool aggression during free play and structured interactions: An observational study*. *Social Development*, 13(2), 255-277.
- Ovacık, A. C. (2008). *Aile içi şiddetin erkek çocuğun şiddet içeren suç işleme davranışına etkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Öçalan, Z. (2019). *Farklı okullarda öğrenim 10-14 yaş grubu öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve oyunsallık düzeylerinin karşılaştırılması*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Kırıkkale Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Kırıkkale.
- Öğülmüş, S. (1996). *Liselerdeki şiddet ve saldırganlık olaylarının psikolojik temelleri*. orta öğretimde yeniden yapılanma. *Türk Yurdu Yayınları*, No: 37, s.120.
- Özbay, H. M. (2000). *Ruh sağlığı ve hastalıkları kliniğine başvuran ergenlerin kendilerini algılamalarıyla başvurmayanların kendilerini algılamalarının karşılaştırılması*. Yayımlanmamış doktora tezi. Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Özcan, K. (2018). *Motivasyonel görüşme tekniğine dayalı psikoeğitim programının çevrimiçi oyun bağımlılığına etkisi*. (Doktora tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 492292).
- Özen, Y., Gülaçtı, F. & Çıkılı, Y. (2004). Saldırganlığın psikolojik-kültürel boyutu ve vandalizm. *Fırat Üniversitesi Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları (DAUM) Dergisi*, 3(1), 144-149.
- Özmen, A. (2004). *Seçim kuramına ve gerçeklik terapisine dayalı öfkeyle başa çıkma eğitim programının ve etkileşim grubu uygulamasının üniversite öğrencilerinin öfkeyle başa çıkma becerileri üzerindeki etkisi*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Öztürk, H. B., Ilgar, M. Z., & Öztürk, E. E. (2015). Aile içi şiddetin akademik başarı ve saldırganlıkla ilişkisi. *İZÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(5), 115-168.

- Özyürek, A., & Özkan, İ. (2015). Ergenlerin okula yönelik öfke düzeyleri ile anne baba tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(2), 280-296.
- Pakpahan, F. H., & Saragih, M. (2022). Theory of cognitive development by jean piaget. *Journal of Applied Linguistics*, 2(2), 55-60.
- Parlaz, E. A., Tekgül, N., Karademirci, E., & Öngel, K. (2012). *Ergenlik dönemi: fiziksel büyüme, psikolojik ve sosyal gelişim süreci*. Turkish Family Physician, 3(2), 10-16.
- Peper, J. S., & Dahl, R. E. (2013). *The teenage brain: Surging hormones-Brain-behavior interactions during puberty*. Current directions in psychological science, 22(2), 134-139.
- Pettit, G. S., & Dodge, K. A. (2002). *Parents' monitoring-relevant knowledge and adolescents' delinquent behavior: Evidence of correlated developmental changes and reciprocal influences*. Current Directions in Psychological Science, (13), 194-197.
- PC Data 1998, *Press release: 'PC Data Releases 1998 Video game statistics*. Company press release'.
- PCGamer 2001, '3dfx Goes Kaput: NVIDIA buys out 3D-card maker', Mar., p. 27.
- Peters, S. & Crone, E. A. (2017). *Increased striatal activity in adolescence benefits learning*. Nature Communications, 8(1), 1-9.
- Polat, O. (2014). *Klinik Adli Tıp*. 7. Baskı. Seçkin yayınları, s.112 117.
- Polat, O. (2001). *Çocuk ve Şiddet*. Der Yayınları, İstanbul, s.4.
- Polat, O. (2016). *Şiddet*. Marmara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Hukuk Araştırmaları Dergisi, İstanbul, Cilt: 22, Sayı: 1, s. 15-34.
- Ramesh, S. (2022). *The Theories of Cognitive Development*. In The Political Economy of Human Behaviour and Economic Development (pp. 143-180). Palgrave Macmillan, Cham.
- Raine, A. (1993). *The psychopathology of crime: Criminal behavior as a clinical disorder*. Academic Press, 49(2), 277-281.
- Rollin, S. A., Ulrey-Kaiser, C., & Potts, I. (2003). *A school-based violence prevention model for at risk eighth grade youth*. Psychol Sch, 40(4), 403-416.
- Saka, A., & Ceylan, Ş. (2018). Ergenlerin psikolojik dayanıklılık düzeylerinin aile yapılarına göre incelenmesi. *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 5 (1), 68- 86.
- Sami, H. (2018). *Irak ve Türkiye'de öğrenim gören üniversite öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Sandström, C. I. (1982). *Gençlik ve Gençlik Psikolojisi*, (Çev.: Refia Uğurel – Şermin). Edebiyat Fakültesi Matbaası. 2. Baskı, İstanbul, s.254.
- Santrock, J. G. (2011). *Life Span Development Thirteenth Edition*. McGraw-Hill.
- Santrock, J. W. (2012). *Ergenlik* (Çev. ed. Diğem Müge Siyez). Ankara, Nobel Yayınevi.

- Savcı, M., & Aysan, F. (2017). Teknolojik bağımlılıklar ve sosyal bağıllık: internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağıllığı yordayıcı etkisi. *Düşünen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*. 30: 202-216.
- Sayar, K. (2006). *Ruh Hali*. Timaş Yayınları.
- Sezer, A., Kolaç, N., & Erol, S. (2013). *Bir ilköğretim okulu 4, 5, ve 6. Sınıf öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin anne baba tutumları ve bazı değişkenler ile ilişkisi*. *Müşbed*, 3(4), 184-190.
- Smith, K. P. (2016). *Ergenlik*, (Çev. Ç. Öztekin). İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınevi, 1. Baskı.
- Söner, O., & Gültekin, F. (2021). COVID-19 Salgınında Ergenlerin Umut, Psikolojik Sağlık ve Kişilik Özellikleri. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17 (2), 329-349. DOI: 10.17860/mersinefd.825260
- Steinberg, L. (2007). *Risk taking in adolescence: New perspectives from brain and behavioral science*. *Current directions in psychological science*, 16(2), 55-59. Erişim adresi: <https://doi.org/10.1111/j.1467-8721.2007.00475.x> Erişim tarihi: 03.05.2022.
- Steinberg, Laurence. (2007). *Ergenlik*. Ankara: İmge Yayınları.
- Sublette, V. A., & Mullan, B. (2012). Consequences of play: A systematic review of the effects of online gaming. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 3-23.
- Şahan, M. (2007). *Lise öğrencilerinde saldırganlığı yordayan bazı değişkenlerin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Şahin, H. (2011). *Lise öğrencilerinde mükemmeliyetçilik ve saldırganlık ilişkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Şahin, M. Ş. (2003). *Sporda şiddet ve saldırganlık*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Şahin Öztürk, İ. (2019). *İlkokul öğrencilerinin bilgisayar kullanım amaçları ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi İlköğretim Anabilim Dalı, Konya.
- Şengül, C., & Büber, A. (2016). *Dijital oyun bağımlılığında tanı ve tedavi*. *Psikiyatride Güncel*, 6(3), 175-182.
- Tahiroğlu, A. Y. vd. (2010). Medyanın Çocuk ve Gençler Üzerine Olumsuz Etkileri; Şiddet Eğilimi ve İnternet Bağımlılığı. *New Symposium Journal*, 1, (48), ss:1.
- Tekmen, E. T. (2019). *Sporun lise öğrencilerinin sanal bağımlılık düzeyine etkisinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı, Bolu.
- Tutkun, Ö. F., Demirtaş, Z., Açıkgöz, T., & Demirel-Tekşal, S. (2017). Televizyon ve

- dijital oyunların ortaokul öğrencilerinin şiddete eğilimine etkisi. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(2), 83-91. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/pesausad/issue/36304/410274>
- Tezcan, M. (1996). Bir şiddet ortamı olarak okul. *Cogito-Üç Aylık Düşünce Dergisi*, (6-7), 105-108.
- TESFED (2019). E-spor çalıştay raporu. Retrieved January 21, 2021, from <http://tesfed.gov.tr/uploads/databanks/esp-or-calistayi-raporu-tr.pdf>.
- Thompson, K. & Haninger, K. (2001). Violence in e-rated video games. *JAMA: Journal of the American Medical Association*, 286(5), p.591– 598.
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T. & Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Education Journal*, 24(5), 2263.
- Tremblay, R. E. (2000). The development of aggressive behaviour during childhood: What have we learned in the past century? *International Journal of Behavioral Development*, 24(2), 129-141.
- TÜİK (Türkiye İstatistik Kurumu). (2009). *Türkiye İstatistik Yıllığı*, Ankara: Türkiye İstatistik Kurumu Matbaa.
- Tuzgöl, M. (1998). *Ana-baba tutumları farklı lise öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Tuzgöl, M. (2000). Ana-baba tutumları farklı lise öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 2(14), 39-48.
- Tüfekçioğlu, U. (Editör). (2013). *Çocukta Oyun Gelişimi*. (2. Baskı). Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2279.
- Türk Dil Kurumu. (2019). *Türkçe sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Tüzün, O. & Sayar, K. (2006). *Bağlanma kuramı ve psikopatoloji*. *Düşünen Adam*, 19(1), 24-39.
- Ulusoy, O. (2007). *Ergenlerde Bilisim Teknolojileri Kullanımı ve Saldırganlık İlişkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Uslu, Ş. (2019). *Lise öğrencilerinin internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medyaya yönelik tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ege Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, İzmir.
- Ünsal, A.: (1996). Genişletilmiş Bir Şiddet Tipolojisi. *Cogita Dergisi*. Sayı:6-7, s.30-35.
- Veraksa, N., Colliver, Y. & Sukhikh, V. (2022). *Piaget and Vygotsky's play theories: The profile of twenty-first-century evidence*. In *Piaget and Vygotsky in XXI century* (pp. 165-190). Springer, Cham.

- Villanueva, S. (2015). *Ergenlik: Sıkıntılı Yıllar*. Çev. M. Orhun. İstanbul. İletişim Yayınevi, 1. Baskı.
- Von Salisch, M., Vogelgesang, J., Kristen, A., & Oppl, C. (2011). *Preference for violent electronic games and aggressive behavior among children: The beginning of the downward spiral?*. *Media Psychology*, 14(3), 233-258.
- Wack, E. & Tantleff-Dunn, S. (2009). *Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men*. *CyberPsychology & Behavior*, 12(2), 241-244.
- Watson, K. (2022). 'I am big; he is little': interrogating the effects of developmental discourses among children in inclusive early childhood classrooms. *International Journal of Early Years Education*, 30(2), 448-462.
- Weilburger, S. L. (2009). *Baba sakın bize vurma, çocuk ve aile içi şiddet*. (İ. Özbaş, Ed.). İstanbul: Ekinoks Yayınları.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction a comparison between game users and non-game users. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36(5), 268-276.
- Worchel, S. & Agression, H. (2000) *USA, Social Psychology*. Wadsworth Thomson Learning. 10, 303-333.
- Yalçın, İ. (2016). Profesyonel psikolojik yardım aramaya ilişkin tutumların yordanmasında benlik kurgusu ve algılanan sosyal desteğin rolü. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 41(183), 339-349.
- Yalçın, Y. (2009). *Spor tatmininin sporcuların stres ve saldırganlık düzeyleri üzerindeki etkisi: Antrenör cinsiyetinin rolünü belirlemeye yönelik Antalya ilinde bir uygulama*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Erciyes Üniversitesi, Kayseri.
- Yavuz, R.; Tarhan, N.; Kocabaşoğlu, N. & Savrun, M., (2000). *Biyolojik, Sosyolojik, Psikolojik Açıdan Şiddet* (Edt.: İbrahim Balcıoğlu). Yüce Yayım. İstanbul. s. 67-75.
- Yavuzer, H. (1991). *Ana-baba ve çocuk*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (2014). *Çocuk psikolojisi*. Remzi Kitabevi.
- Yayman, E. (2019). *Ergenlerde sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile İşlevleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, İstanbul.
- Yee N. (2006). *Motivations For Play İn Online Games*. *Cyberpsychol Behav* 9:772-775.
- Yeşilyaprak, B. (2012). *Eğitimde Rehberlik Hizmetleri*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Yıldız, S. A. (2004). Ebeveyn tutumları ve saldırganlık. *Polis Bilimleri Dergisi*, 6(3- 4), 131-150.
- Young, K.S. (1998). Erişim adresi:<http://netaddiction.com/internet-addiction-test/> Erişim Tarihi: 04.20.2022

- Yönet, E. (2018). *Lise öğrencilerinin sportif serbest zaman ilgilenim, dijital oyun bağımlılığı ve yaşam kalitesi düzeylerinin araştırılması*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Sakarya Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Sakarya.
- Yörükoğlu, A. (1992). *Değişen toplumda aile ve çocuk*. İstanbul: Özgür Yayın Dağıtım.
- Yörükoğlu, A. (2007). *Değişen toplumda aile ve çocuk*. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Yörükoğlu, A. (2014). *Çocuk ruh sağlığı*. İstanbul. Özgür Yayınları.
- Yörükoğlu, A. (1996). *Gençlik Çağı*. 9. Baskı. Özgür Yayınları. İstanbul, s. 82-84.
- Zastrow, C. Karen, K & Ashman, K. (2016). *İnsan Davranışı ve Sosyal Çevre 1*. Ankara, Nika Yayınevi, 2. Baskı.
- Zengin, F. K. , Keçeci, G. & Kırılmazkaya, G. (2012). *İlköğretim öğrencilerinin nükleer enerji sosyo-bilimsel konusunu online argümantasyon yöntemi ile öğrenmesi*. Education Sciences, 7(2), 647-654. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/nwsaedu/issue/19816/211957>
- Zeichner, A., Parrott, D. J. & Frey, F. C. (2003). *Gender differences in laboratory aggression under response choice conditions*. Aggressive Behavior, 29(2), 95- 106.
- Zhang, M. X., Wang, X., Shu, M. Y. & Wu, A. M. (2019). *Purpose in life, social support, and internet gaming disorder among Chinese university students. A 1-year follow-up study*. Addictive Behaviors, 99, 106070.
- Zhang, Q., Cao, Y., & Tian, J. (2021). *Effects of violent video games on aggressive cognition and aggressive behavior*. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 24(1), 5-10.

EK 1.

KATILIMCI BİLGİLENDİRME VE ONAM FORMU

Araştırma Danışmanı: Dr. Emine Gülriz AKAROĞLU

Araştırma Yürütücüsü: Aynur KELEŞ

Araştırmanın Adı: Şiddet İçerikli Dijital Oyunların Ergenlerin Saldırganlık Davranışına Etkisi

Araştırma Hakkında:

Yukarıda ismi belirtilen araştırmacı tarafından KTO Karatay Üniversitesi kapsamında yürütülen bu bağımsız çalışmada amacımız; ergenlerde görülen saldırganlık davranışının olası etkilerini daha iyi anlayabilmektir. Türkiye’de araştırılmaya ihtiyaç olduğunu düşündüğümüz bu alana, bilimsel ve uygulamalı olarak katkıda bulunabilmektir.

Gizlilik

Tamamen bilimsel amaçlar doğrultusunda hazırlanmış bu çalışmada, araştırmayı yürüten kişilerden başkası bilgilerinize ulaşamaz. Size ait isim, soyadı, adres gibi bilgiler gizli tutulacak ve kimliğiniz yerine bir protokol numarası kullanılacaktır. Protokol numaraları ile kimlik bilgilerinizi eşleştiren liste yalnızca araştırma sorumlularının kullanımında olacaktır. Hukuk çerçevesinde tüm gizlilik sağlanacaktır. Kimlik bilgileriniz bu çalışmaya dayanan bilimsel makalelerin hiçbirinde geçmeyecektir.

Katılım:

Bu çalışmaya katılım, gönüllülük esası ile yapılır. Çalışmaya katılmayı ve ölçekleri doldurmayı reddedebilirsiniz. Çalışmaya katılmayı reddettiğiniz takdirde eğitime katılma hakkınız devam etmektedir. Katılmayı kabul ettiğiniz durumda gerekçeli veya gerekçesiz istediğiniz zaman araştırmadan çekilebilirsiniz.

Katılımcı için olası riskler

Araştırmada yapılması istenecek görevlerden herhangi birinin risk faktörü oluşturacağı düşünülmüyor. Buna rağmen üstte de belirtildiği gibi çalışmadan dilediğiniz zaman çekilebilirsiniz. Kendinizi rahatsız hissettiğiniz herhangi bir durumda yukarıda ismi belirtilen araştırma yürütücüsüyle (Aynur*****@gmail.com) iletişime geçebilirsiniz.

Araştırmanın katılımcıya faydaları

Araştırma sürecinde katılımcılar, kişisel olarak faydalanabilecekleri saldırganlık davranışı azaltma programına dahil olmuş olacaklardır. Ayrıca araştırmanın sonucunda, saldırganlık davranışının incelenmesi ile daha fazla bilgi sağlanması ve dolayısıyla daha geniş bir nüfusa fayda sağlanması ümit edilmektedir.

Zaman ayırdığınız için teşekkür ederiz.

Araştırmacı Aynur KELEŞ

E-mail: aynur*****@gmail.com

EK 2.

KATILIMCI ONAM FORMU

Katılımcı Bilgi Formundaki tüm açıklamaları okudum. Bana, yukarıda konusu ve amacı belirtilen araştırma ile ilgili yazılı ve sözlü açıklama aşağıda adı belirtilen Araştırmacı Aynur KELEŞ tarafından yapıldı. Araştırmaya gönüllü olarak katıldığımı, istediğim zaman gerekçeli veya gerekçesiz olarak araştırmadan ayrılabileceğimi biliyorum. Söz konusu araştırmaya, hiçbir baskı ve zorlama olmaksızın kendi rızamla katılmayı ve ölçeklere verdiğim cevaplarımın bilimsel araştırma için kullanılmasını kabul ediyorum.

Bu onayı veren kişinin;

Adı-Soyadı:

Yer-Tarih:

İmza:

Açıklama yapan araştırmacının:

Adı-Soyadı: Aynur KELEŞ

Yer-Tarih: Dinar/Afyonkarahisar

İmza:

EK 3.

DEMOGRAFİK BİLGİ FORMU

1.) Cinsiyetiniz? Kız Erkek

2.)Kaç kardeşiniz?

Tek Çocuğum 1 Kardeşim Var 2 Kardeşim Var 3 Kardeşim Var

4 ve daha fazla Kardeşim Var

3. Kaçınıcı sınıftasınız?

Orta Öğretim 1. Sınıf Orta Öğretim 2. Sınıf Orta Öğretim 3. Sınıf

Orta Öğretim 4. Sınıf

4.) Annenizin eğitim durumu nedir?

Hiçbir okul mezunu değil İlkokul/Ortaokul mezunu Lise Mezunu

Ön Lisans/Lisans mezunu Yüksek Lisans/Doktora mezunu

5.) Babanızın eğitim durumu nedir?

Hiçbir okul mezunu değil İlkokul/Ortaokul mezunu Lise Mezunu

Ön Lisans/Lisans mezunu Yüksek Lisans/Doktora mezunu

6.) Teşhis edilmiş kronik bir sağlık sorununuz var mı? Var Yok

7.) Tanı almış psikolojik bir sorununuz var mı? Var Yok

8.) Ailenizin gelir durumunu belirtiniz?

0-4.500 TL 4.500-7.500 TL 7.500-10.500 TL 10.500-13.500 TL

13.500 TL ve üzeri

9.) Annenizin mesleği nedir?

Çalışmıyor İşçi Kamu Kurum ve Kuruluşlarında Çalışıyor

Esnaf Girişimci

10.) Babanızın mesleği nedir?

Çalışmıyor İşçi Kamu Kurum ve Kuruluşlarında Çalışıyor

Esnaf Girişimci

EK. 4 ETKİNLİK VE PLAN ÖRNEKLERİ

Yeterlik Alanlarına Göre Kazanımların Dağılımı

Eğitsel Başarı

4. Başarı ve başarısızlığa neden olan etmenleri belirler.
10. Grup çalışmalarında iş birliğinin önemini ve gerekliliğini açıklar.
11. Grup çalışmalarına etkili biçimde katılır.

Kendini Kabul

21. Değerlerini fark eder.
24. Bireyin kendini algılama biçiminin davranışlarını nasıl etkilediğini fark eder.
26. Hobilerin insan hayatındaki önemini belirtir.
27. Kültürel birikimin kişiliğine ve kariyerine katkılarını belirtir.

Kişiler Arası İlişkiler

28. Kişiler arası iletişimi, unsurları ve türleri açısından analiz eder.
29. Kurduğu iletişimleri, etkili iletişimde dikkate alınacak unsurlar açısından değerlendirir.
30. Kurduğu iletişimleri, iletişim engelleri açısından değerlendirir.
31. Öfkenin yarattığı fiziksel, duygusal ve düşünsel etkileri açıklar.
32. Öfke ile baş etmede kullandığı yöntemleri yarattığı etkileri açısından değerlendirir.
36. Akran baskısıyla baş eder.
42. Başkalarının başarılarını ve olumlu davranışlarını takdir eder.
44. Etkili çatışma çözme basamaklarını kullanır.
45. Kişiler arası ilişkilerde esnek ve hoşgörülü olur.

Aile ve Toplum

51. Kitle iletişim araçlarının kişisel ve toplumsal değerler üzerindeki etkisini fark eder.
52. Kişisel özgürlükler ile toplumsal yaşamı düzenleyen kurallar arasında bağlantı kurar.
53. Toplumsal hayatı düzenleyen kurallara uygun davranır.
56. Kendi davranışlarını doğa ve çevreyi korumaya karşı duyarlılık açılarından değerlendirir.

EK. 4(a) Etkinlik ve Plan Örnekleri

2. Etkinliğin Adı: İfade Engeli / Yaratıcı Drama

Sınıf: 10. sınıf

Yeterlik Alanı: Kişiler Arası İlişkiler

Kazanım: * Kurduğu iletişimleri, etkili iletişimde dikkate alınacak unsurlar açısından değerlendirir.

* Kurduğu iletişimleri, iletişim engelleri açısından değerlendirir.

Kazanım Nu: 29/30

Öğrenci Sayısı: Tüm sınıf

Süre: 80 dk.

Ortam: Sınıf ortamı

Sınıf Düzeni: Oturma düzeni

Araç-gereç: Karton, kağıt, makas, yapıştırıcı

SÜREÇ

Öğrenciler 3 gruba ayrılır. A, B, ve C grupları. A grubunda bulunan öğrencilere 5 cümleden oluşan yazılı bir metin verilir. Her birine farklı içerikte kağıtlar dağıtılır. A grubu bir çizgi halinde durur. C grubu 4 metre mesafeyle tam karşılarında durur ve eşleşme yapılır. B grubunda bulunan öğrenciler bu iki grup arasına girerek A grubunun elindeki metni karşı tarafa sözel olarak aktarmasına engel olmaya çalışır. Bağırarak, göz temaslarını engelleyerek iki birey arasındaki etkileşimi engeller. Verilen 5 dakikalık süre dolduktan sonra A ve C grubu karşı karşıya gelirler. C grubuna A grubunda bulunan eşinin anlattıkları sorulur. Etkinlik 3 grubunda her kademedede bulunacağı şekilde tekrarlanır.

Değerlendirme: Öğrenciler etkinliğe aktif bir katılım sağlamıştır. Etkinlik ilk olarak okulun hemen önünde bulunan boş alanda yapılmıştır. Ortaya çıkan ciddi gürültü ve uğultu sonucu bahçenin en uzak noktasına gidilerek etkinliğe devam edilmiştir. A, B, C gruplarında sırayla tüm öğrenciler yer almıştır. Öğrencilere etkinlik sürecinde neler hissettikleri sorulmuştur. Öğrenciler karşı tarafa kendisini ifade edemedikleri için sinirlendiğini ve daha çok bağırarak kendilerini ifade etmeye çalıştıklarını söylemişlerdir. Karşı tarafa kendilerini ifade edebilmek için iletişimin temel unsurlarından bahsetmişlerdir. Kendilerini ifade etme güçlüğü yaşadıkları durumlarda saldırganlaşma eğiliminde olduklarını ifade etmişlerdir. Genel olarak engel grubu olmanın eğlenceli olduğu kanısı oluşmuştur. Anlama grubu olmanın çok zor olduğunu ifade eden öğrenciler, karşı tarafı anlayamadıklarında çok çaresiz hissettiklerini belirtmişlerdir. Etkinlikte başarılı olan öğrenci eşlerine, engel grubuna rağmen nasıl iletişim kurdukları sorulmuştur. Birbirini iyi tanıyan öğrenciler eşleştğinde dudak okuma ve beden dilinden cümleleri birleştirdiklerini ifade etmişlerdir.



EK. 4(b) 4 . Etkinliğin Adı: Futbol

Sınıf: 10. sınıf

Yeterlik Alanı: Eğitsel Başarı/Kişiler Arası İlişkiler

Kazanım: * Başarı ve başarısızlığa neden olan etmenleri belirler.

*Grup çalışmalarında iş birliğinin önemini ve gerekliliğini açıklar.

*Başkalarının başarılarını ve olumlu davranışlarını takdir eder.

Kazanım Nu: 4/10 – 42

Öğrenci Sayısı: Tüm sınıf

Süre: 120 dk.

Ortam: Halı Saha

Sınıf Düzeni: İkili Grup

Araç-gerec: Futbol Topu

SÜRECİ

Öğrenciler ve araştırmacı uygun kıyafetlerle okulun ortak alanında bulunan halı sahada buluşurlar. Öğrenciler 2 gruba ayrılacaktır. Araştırmacı öğrencilere kimlerin iyi futbol oynadığını sorar. Belirlenen kişiler iki gruba eşit dağıtılır. Bu öğrencilerden iki tanesi “adımlama” yöntemiyle takımların oyuncularını tek tek belirlerler. Etkinlik son ders saatinde yapılacağı için 30 dakikalık 2 set ve 15 dakika ara olacak şekilde 75 dk olarak planlanmıştır. Etkinlik sürecinde beden eğitimi dersi öğretmeni hakemlik görevini üstlenmiştir. Etkinlik sonunda sohbet halkası oluşturarak öğrencilerin davranış ve performans değerlendirmesi yapılması istenmiştir.

Değerlendirme: Takımlar Aslan ve Kanarya olarak isim belirlemişlerdir. Araştırmacı Aslan takımına seçilmiştir. Maç boyunca 2 küçük tartışma dışında sorun yaşanmamıştır. İki takımda toplam 6 tane lisanslı futbol oynayan öğrenci bulunmaktadır. Takımlar kurallara riayet etmişlerdir. Hakemin kararlarına ciddi itirazlar oluşmamıştır. Maç boyunca öğrenciler küfürlü ve argo kelime kullanımlarından kaçınmışlardır. Aslan takımı maçı 4-2 kazanmıştır. Maç sonunda takımlar karşılıklı olarak birbirlerini tebrik etmişlerdir. Araştırmacı bir sohbet halkası oluşturarak öğrencilerin etkinlik sürecini değerlendirmesini istemiştir. Öğrenciler birbirlerinin davranışlarını ve performanslarını değerlendirmişlerdir. Takımlarda bulunan futbol lisansı olan 2 kız öğrencinin performansı, sınıf arkadaşları tarafından beğeni toplamıştır.



EK. 4(c) 15. Etkinliğin Adı: Domino Taşı Dizme (Domino Etkisi)

Sınıf: 10. sınıf

Yeterlik Alanı: Eğitsel Başarı/Kendini Kabul /Kişiler Arası İlişkiler

Kazanım: *Hobilerin insan hayatındaki önemini belirtir.

*Öfkenin yarattığı fiziksel, duygusal ve düşünsel etkileri açıklar.

Kazanım Nu: 26-31

Öğrenci Sayısı: Tüm sınıf

Süre: 120 dk.

Ortam: Sınıf ortamı

Sınıf Düzeni: Oturma düzeni

Araç-gereç: Domino Taşları

SÜREÇ

Araştırmacı 1000 adet domino taşı temin eder. Deney grubu öğrencileriyle bir tema belirlenir. Uygulama Mayıs ayında yapıldığı için 19 Mayıs teması belirlenir. Uygun bir zemine ihtiyaç vardır. Sergileme kolaylığı ve zemin açısından asma katta bulunan geniş boşlukta uygulama yapılmaya karar verilir. Öğrenciler okul bahçesinde uygulama yapmak istemektedir. Uygulama için bahçeye inilerek çalışmaya başlanır fakat bahçe zemini düz olmadığı için domino taşlarıyla çalışmaya uygun değildir. Asma kata tekrar çıkılarak resim öğretmeninden temaya uygun bir resim çizmesi talep edilir. Türkiye Haritası, Meşale tutan bir el ve 19 MAYIS 1919 yazılır. Öğrenciler figürler için gruplara ayrılır. Renkler ayrıştırılarak grup çalışmaları başlatılır. Ders öğretmenlerinden ve idari birimlerden son 3 ders saati için izin alınmıştır. Domino taşları defalarca yıkılır. Öğrenciler etkinliğin çok kolay olacağını düşündüklerini bu kadar zorlanacaklarını tahmin etmediklerini söylerler. Okuldaki diğer öğrenciler teneffüse çıktıkları zamanlarda taşlar titreşimden dolayı tekrar tekrar yıkılır. Böyle anlarda öğrenciler sinirlenmekte ve yumruklarını sıkmaktadırlar. Bu durumu fark eden araştırmacı deney grubuna neler hissettiklerini sorar. Öğrenciler tekrar tekrar taşları dizmekten sıkılmışlardır. Fakat çalışmayı tamamlamak istediklerini belirtmişlerdir. Araştırmacı, çalışma yapılan alanın ortak alan olduğunu ve diğer öğrencilerin teneffüse çıkarken toplu hareket etmelerinin doğal bir durum olduğunu belirtir. Son teneffüsten sonra öğrenciler artık taşları nasıl dizeceklerini ve hareketlerini nasıl kontrol edeceklerini öğrenerek çalışmayı tamamlayabilmişlerdir. Çalışma sonunda etkinlik alanında domino etkisi üzerine konuşulur. Öfke kontrolünü sağlayamayan bir bireyin saldırganlaşması ve en ufak bir hareket sonucu fiziki kavga içine girmesi durumunu domino etkisiyle kıyaslarlar. Bağımlılıklarında benzer etki gösterebileceği fikri üzerine durumu örnekendirirler. Örneğin alkol kullanan bir geç sarhoş olmuştur. Oturduğu mahallede sokakta karşılaştığı bireylerle tartışmış ve bir yaralama olayına karışmıştır. İfadesi alınmak üzere nezarete beklemektedir. Sizce bu olayda bir domino etkisi var mıdır? Bu etkiyi başlatan hareket nedir? Sorusuna verilen cevaplar üzerine tartışılır. Öğrencilerle birlikte hazırlanan başlangıç noktasına dokunularak taşların

devriliři izlenir. Tm tařlar sorunsuz devrildikten sonra ğrenciler kendilerini alkıřlayarak sevin ıęlıkları atıp, birbirlerine sarılmıřlardır.

Deęerlendirme: ğrenciler etkinlięe aktif katılım saęlamıřlardır. Oluřan negatif durumlar karřısında fkelerini kontrol altında tutmuřlardır. Uzun soluklu bir alıřma ve sabır gerektiren etkinlikte ğrenciler konsantre olarak etkinlięi tamamlamıřlardır. Etkinlik tamamlandıktan sonra ciddi bir mutluluk yařamıřlardır.





EK. 4(d) 20. Etkinliğin Adı: Piknik

Sınıf: 10. sınıf

Yeterlik Alanı: Toplum ve Aile

Kazanım: *Kendi davranışlarını doğa ve çevreyi korumaya karşı duyarlılık açılarından değerlendirir.

Kazanım Nu: 56

Öğrenci Sayısı: Tüm sınıf

Süre: 240 dk.

Ortam: Piknik ve Doğal Mesire Alanı

Sınıf Düzeni: Oturma düzeni

Araç-gereç: Piknik için gerekli gıda maddeleri, Grup oyunları için ip, top vd.

SÜRECİ

Araştırmacı gerekli izinleri alarak bir piknik programı oluşturur. İdari birimlerden piknik sürecinde öğrencilere refakat etmesi için öğretmen talep eder. Okul Müdür Yardımcısı, Görsel Sanatlar Öğretmeni gruba eşlik eder. Müdür Yardımcısıyla koordineli bir şekilde saat 11:00'da öğrenciler Suçkan Piknik Alanına taşınır. Etkinliğin tüm maddi masraflarını araştırmacı karşılamıştır. Öğrenciler yemeklerini yedikten sonra çeşitli oyunlar oynanır. Genel olarak etkinlikler ve yaşanan süreç baştan sona değerlendirilir. Hatıra fotoğrafları çekilir. Öğrenciler çevrede bulunan çöpleri toplayarak doğaya zarar vermeden etkinliği tamamlarlar. Araştırmacı idareden aldığı izin çerçevesinde 15:30'da tüm öğrencileri okul bahçesine getirerek etkinliği tamamlamıştır.

Değerlendirme: Tüm etkinlikler ve yaşanan süreç değerlendirilmiştir. Öğrenciler gönüllüce eğlenmiş etkinlik bitiminde çöplerini toplayarak ortamdaki ayrılıştır. Son etkinlik olduğu için duygusal bir atmosfer oluşmuştur. Araştırmacı, Deney Grubu ve İdari Birimlere teşekkür ederek vedalaştırmıştır.





Etkinliklerden G6rseller





ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Aynur KELEŞ

EĞİTİM DURUMU

Lisans Öğrenimi : 2019, İstanbul Arel Üniversitesi, Sağlık Bilimleri
Yüksekokulu, Çocuk Gelişimi Bölümü

Yüksek Lisans Öğrenimi :

Bildiği Yabancı Diller : İngilizce

Bilimsel Faaliyetleri :

İŞ DENEYİMİ

Stajlar :

Dinar Mesleki ve Teknik Eğitim Merkezi (09.10.2009-11.06.2010)

Pluto Anaokulu K.K.T.C (02.07.2012-10.08.2012)

Projeler :

Çalıştığı Kurumlar :

Naime Gevher Anaokulu, Ana Sınıfı Öğretmeni (08.02.2015-15.06.2015)

Değirmen Ayvalı İlköğretim Okulu, Ana Sınıfı Öğretmeni(08.02.2016-15.10.2020)

*Işıklar Çok Programlı Anadolu Lisesi, Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Öğretmeni
(15.10.2020-)*

Tarih: 25.01.2023



şükrü&aynur şükrü&aynur 15:40
Hocam Merhabalar KTO Karatay
Üniversitesi LEE Çocuk Gelişimi Bölümü



Fatih Bayraktar 11:31
Alıcılar: ben ^

Gönderen Fatih Bayraktar •
fatih.bayraktar@baskent.edu.tr
Alıcı şükrü&aynur şükrü&aynur •
[Redacted]
Tarih 17 Mar 2022 11:31
Standart şifreleme (TLS).
[Güvenlik ayrıntılarını göster](#)

Merhaba Aynur,

Türkçeye uyarlamasını yaptığım İnternet
Bağımlılığı Ölçeği'ni çalışmada kullanabilirsiniz.
Başarılar dilerim.

Fatih Bayraktar



şükrü&aynur şükrü&aynur 18 Mar
Hocam Merhabalar KTO Karatay
Üniversitesi LEE Çocuk Gelişimi Bölümü



Mehmet Barış Horzum... 3 gün önce
Alıcılar: ben ^

Gönderen Mehmet Barış Horzum •
[Redacted]
Alıcı şükrü&aynur şükrü&aynur •
[Redacted]
Tarih 18 Mar 2022 10:11
Standart şifreleme (TLS).
[Güvenlik ayrıntılarını göster](#)

merhaba,

ölçek ektedir. kolay gelsin.

şükrü&aynur şükrü&aynur
[Redacted] m>, 18 Mar 2022 Cum,
02:59 tarihinde şunu yazdı:

[Alıntılanan metni göster](#)



şükrü&aynur şükrü&aynur 19 Mar
Hocam Merhabalar KTO Karatay
Üniversitesi LEE Çocuk Gelişimi Bölümü

2



Andaç Demirtaş M... 20:36
Alıcılar: ben ^

Gönderen Andaç Demirtaş Madran •
andac@baskent.edu.tr
Alıcı şükrü&aynur şükrü&aynur •
[Redacted]
Tarih 20 Mar 2022 20:36
Standart şifreleme (TLS).
[Güvenlik ayrıntılarını göster](#)

Sayın Keleş,
Ölçeği çalışmanızda kullanmanız uygundur. Başarılar
dilerim. Az sonra bir e-posta yönlendireceğim.

şükrü&aynur şükrü&aynur
[Redacted] m>, 19 Mar 2022 Cmt,
16:07 tarihinde şunu yazdı:

[Alıntılanan metni göster](#)



şükrü&aynur şükrü&aynur 17 Mar
Hocam Merhabalar KTO Karatay
Üniversitesi LEE Çocuk Gelişimi Bölümü



Gökmen Arslan 4 gün önce
Alıcılar: ben ^

Gönderen Gökmen Arslan •
[Redacted]
Alıcı şükrü&aynur şükrü&aynur •
[Redacted]
Tarih 17 Mar 2022 07:05
Standart şifreleme (TLS).
[Güvenlik ayrıntılarını göster](#)

Merhaba

Olcelere kişisel web adresimden erişebilirsiniz

Kolaylıklar dilerim

17 Mar 2022 Per 01:44 tarihinde şükrü&aynur
şükrü&aynur <aynur@baskent.edu.tr> şunu yazdı:

[Alıntılanan metni göster](#)



T.C.
AFYONKARAHİSAR VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-49809702-605.01-51641522
Konu : Aynur KELEŞ'in
Araştırma İzni

13/06/2022

VALİLİK MAKAMINA

- İlgi : a) Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 2020/2 sayılı Genelgesi.
b) KTO Karatay Üniversitesi Lisanüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğü'nün 31/05/2022 tarihli ve E-16190078-300-34723 sayılı yazısı.

KTO Karatay Üniversitesi Lisanüstü Eğitim Enstitüsü Çocuk Gelişimi Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi Aynur KELEŞ'in "Şiddet İçerikli Dijital Oyunların Ergenlerin Saldırganlık Davranışına Etkisi" konulu tez çalışmasında kullanılmak üzere 2021-2022 eğitim-öğretim dönemi içinde Müdürlüğümüze bağlı ilgi (b) yazı ekinde ismi belirtilen okulda öğrenim gören öğrencilere ilgi (a) genelgenin hükümleri doğrultusunda anket çalışması yapması, çalışmalarını tamamladıktan sonra sonuçlarının birer örneğini İl Millî Eğitim Müdürlüğüne teslim etmesi şartıyla, araştırma yapmaları Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Metin YALÇIN

İl Millî Eğitim
Müdürü

OLUR
13/06/2022

Dr. Mehmet BOZTEPE
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek:

- İlgili Yazı ve Ekleri (63 Sayfa)

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ Ar-Ge

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Merkez/AFYONKARAHİSAR

Bilgi için: TOLGA YEŞİLÇAYIR

Telefon No : (0 272) 213 76 03 / 1043

Unvan :Memur

E-Posta: afyon@meb.gov.tr

İnternet Adresi: <http://afyonarge.meb.gov.tr/>

Kep Adresi : afyon@meb.gov.tr

Faks: (0 272) 2137605

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 3c2c-efbb-398d-85e1-2561 kodu ile teyit edilebilir.

Evrak Tarih ve Sayısı: 13.05.2022-E.33130



T.C.



KTO KARATAY ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
İnsan Araştırmaları Etik Kurulu

Sayı : E-*****6-300-33130

13.05.2022

Konu : Dr. Öğr. Üye. Emine
Gülriiz Akaroğlu Hk.

Sayın Dr. Öğr. Üyesi Emine Gülriiz AKAROĞLU

Öğretim Üyesi

Şiddet İçerikli Dijital Oyunların Ergenlerin Saldırganlık Davranışına Etkisi isimli ekte başvuru evrakları verilen araştırma projesi çalışmasının Dr. Öğr. Üye. Emine Gülriiz AKAROĞLU'nun sorumluluğunda, Yardımcı Araştırmacı olarak Aynur KELEŞ'in katılımları ile yürütülmesi ile ilgili İnsan Araştırmaları Etik Kurulumuza yapmış olduğunuz başvurunuz 29.04.2022 tarihli 2022/04/07 sayılı kararımızda değerlendirilmiştir. İlgili çalışmanızda Üniversitemizin adının geçmemesi, Covid-19 virüsü nedeniyle Ülkemizde yaşanan salgın sürecinde salgın için alınan kararlara uyararak ve araştırmanın yapılacağı kurum ve kuruluşlardan idari izin alınarak çalışmanız şartı ile kurulumuzca uygun bulunmuştur. Çalışmalarınızda başarılar diler gereğini saygılarımla rica ederim.

Doç. Dr. Bilge AFŞAR

İnsan Araştırmaları Etik Kurul Başkanı

Ek:Dr.Öğr.Üyesi Emine Gülriiz AKAROĞLU (14 Sayfa)

Mevcut Elektronik İmzalar

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

BİLGE AFŞAR (İnsan Araştırmaları Etik Kurulu - İnsan Araştırmaları Etik Kurul Başkanı) 13.05.2022 14:53

Belge Doğrulama Kodu :BSP3D1YSEN

Belge Takip Adresi : <https://turkiye.gov.tr/kto-karatay-universitesi-ebys>

Adres:Akabe Mahallesi Alaaddin Kap Caddesi No:130 Karatay/Konya

Bilgi için: Celaleddin ÇIBIK

Telefon:444 1251 Faks:*****2 00 44

Unvanı: Sekreter

e-Posta:*****@karatay.edu.tr Web:www.karatay.edu.tr

Tel No: 444 1251-7258

Kep Adresi:*****tayuniversitesi@hs01.kep.tr